

L'acteur que doivent photographier Sandra et Fausto n'a pas le sourire ! Que faire ?

● CONTENUS LINGUISTIQUES

- Parler d'une personne
Non è ... è un... ha...
- Dire ce que l'on ressent
Non mi sento bene, ho mal di denti, mi sento meglio...
- Exprimer la possession
Di chi è questa macchina ? È di mio fratello...
- Demander l'autorisation
Posso... ?
- Repérer dans le temps
Stamattina, oggi pomeriggio...



● CONTENUS CULTURELS

- Le Tibre et l'*isola tiberina* dont on aperçoit l'arrière, vu du pont Garibaldi.
- La *via della Conciliazione* rappelle la signature des accords du Latran (1929) qui ont mis fin au conflit entre l'état italien et le Vatican. Au fond, la façade de la basilique Saint Pierre.
- La pompe à essence avec le sigle *IP, Italiana Petroli*.
- Le taxi.

● QUELQUES PISTES PÉDAGOGIQUES

- Repérages linguistiques :
 - Quelle est la profession du personnage que doivent photographier Sandra et Fausto ? Où peut-on le trouver ?
 - Repérer quand doivent se retrouver Sandra et Fausto.
 - Repérer les noms des moyens de transport mentionnés.
 - Repérer à qui appartient la voiture que Fausto conduit.
 - On demandera aux élèves d'être attentifs à la façon dont Sandra se présente à l'acteur, puis on fera reconstituer la réplique, après avoir coupé le son.
 - L'acteur souffre : repérer où il a mal, puis sa première réplique et ce qu'il dit après avoir pris le médicament.
- Dramatisation :
 - Fausto fait le plein.
 - Fausto hèle le taxi, indique la destination, paie et prend congé.
 - La conversation entre l'acteur et Fausto, simplifiée.
- Jeu de rôles : Pinocchio est malade ; il ne veut pas prendre son médicament.
- Rebrassage lexical :
 - On observe attentivement, puis on établit de mémoire l'inventaire des véhicules aperçus. On vérifie en revisionnant : *c'è...no, non c'è...*
 - *Gioco della tombola* : les véhicules et moyens de transports.
- Reprendre ou proposer la chanson *Susanna come ti senti ?*

Italien sans frontière

● QU'EST-CE QU'UN DVD VIDÉO ?

Le DVD (Digital Versatile Disc), inventé dans le milieu des années quatre-vingt-dix, est le dernier fleuron de la technologie numérique. Il se présente sous la forme d'un disque plastique de 12 centimètres, en apparence identique au cédérom. Mais les gravures sont plus fines, ce qui permet une capacité entre sept et vingt-six fois plus importante. Cela en fait donc un support privilégié pour le stockage des gros volumes d'information pour l'édition multimédia et vidéo, avec l'adoption de la norme MPEG-2 de la télévision numérique.

● LES AVANTAGES D'UN DVD

Finies les rayures rouges sur la bande vidéo, les détériorations sonores et les conditions parfois difficiles de conservation (pas de la chaleur ni d'humidité) et qui n'ont jamais été d'ailleurs une garantie de conserver intacte une bande vidéo. Le DVD, impossible à abîmer ou à rayer (si on en prend soin) offre une mine d'informations et une qualité numérique exceptionnelle d'image et de son.

La norme DVD vidéo permet une interactivité plus sommaire que celle du cédérom afin d'être compatible avec les lecteurs DVD vidéo grand public. Son appropriation ne nécessite aucune compétence particulière et est immédiate par le plus grand nombre. Il est particulièrement adapté à l'exploitation collective en classe, se raccorde facilement au téléviseur ou au vidéoprojecteur et se pilote avec une simple télécommande.

● LECTURE D'UN DVD

• Sur un lecteur DVD vidéo

Les sorties vidéo composite, ou S-véo du lecteur, sont directement raccordées au téléviseur ou au vidéoprojecteur. Le simple chargement du disque lance la lecture du DVD. En fin de séquence, le programme se positionne automatiquement sur le menu général.

• Sur un lecteur DVD-Rom

Le disque DVD vidéo peut être lu à partir d'un lecteur de DVD-Rom en installant les éléments matériels et logiciels capables de décompresser l'image MPEG-2 et le son numérique. Il se pilote avec la souris.



● CONTENUS

Le DVD " Italien sans frontière " comporte 18 unités réparties en 2 niveaux.

Le niveau 1 est composé de 10 sketches mettant en scène trois jeunes Italiens de 8 à 10 ans, Marco, Elena, Paolo et les parents de ce dernier en relation avec des acteurs de la vie quotidienne (commerçants, amis, etc...).

Le niveau 2 est composé de 8 sketches mettant en scène deux jeunes adultes, Sandra et Fausto chargés d'un reportage photographique différent à chaque fois. Chaque sketch peut être vu soit dans son intégralité soit en deux parties : la partie A concerne la préparation et la recherche, la partie B le travail sur le lieu lui-même.

Dans les deux niveaux, ce sont des reportages en situation authentique, dans lesquels bruits de fond, bribes de conversation, répliques atténuées de théâtre, participent à l'ambiance sonore des scènes. Pour ne pas distraire de l'essentiel, ces bribes n'ont pas été reproduites dans les sous-titres.

● OBJECTIFS

La distribution du corpus linguistique dans les différentes unités n'est pas préétablie, mais apparaît en adéquation avec la situation de communication présentée à l'écran. Cette organisation assure l'authenticité des dialogues et favorise le réemploi des structures langagières dans des situations variées selon une progression spiralaire.

Trois aspects de la langue orale seront ici privilégiés :

- la langue outil de communication ;
- la langue phénomène sonore ;
- la langue véhicule d'informations culturelles.

● NIVEAUX

Le DVD " Italien sans frontière " peut être utilisé du CM2 à la 5^e.

Selon le niveau, l'enseignant adoptera des stratégies différentes notamment pour aborder le domaine culturel, les activités de transfert et les phases d'expression. C'est pourquoi les compétences et les structures indiquées pour chacune des unités présentent parfois de légères différences avec ce qui peut être entendu dans le sketch. Cela permet à l'enseignant d'avoir une marge de manœuvre selon le niveau de ses élèves et de ne pas être enfermé dans un carcan trop rigide.

● CONSIGNES ET CONSEILS D'UTILISATION

Le DVD " Italien sans frontière " permet de développer chez l'élève l'aptitude à la communication grâce à :

- La compréhension situationnelle claire : l'enseignant pourra faire effectuer des repérages qui favorisent la concentration de l'élève et son imprégnation des structures langagières ou des mots nouveaux ;



Où Fausto retrouve un ami devenu célèbre !

● CONTENUS LINGUISTIQUES

- Se présenter
Siamo...
- Exprimer un souhait, une intention
Vorrei..., vogliamo...
- Exprimer une injonction
*Presto ! Fermo ! Guarda ! Vieni ! Seguito ! Andiamo a... !
Saliamo ! Guardate !...*

● CONTENUS CULTURELS

- *Il calcio* : voir unité 5, le match.
- *La Roma* est l'une des deux équipes de football de Rome (née en 1927), l'autre étant *la Lazio*. Son écusson mi-parti jaune et rouge s'orne de la Louve du Capitole. Autres équipes historiques célèbres, *la Juventus* de Turin, centenaire depuis 1997, *l'Inter* de Milan, la *Sampdoria* de Gênes...
- L'enseigne *Poste e Telegrafi*. Aujourd'hui, devenue *Poste e Telecomunicazioni*.
- L'enseigne *Banca di Roma*, sur un immeuble : le mot *banco* et sa variante *banca* sont à l'origine du mot banque et de ses équivalents européens.
- *Ponte Milvio* : point de contrôle stratégique où aboutissaient la *via Flaminia* et la *via Cassia*.
- *La Standa*, chaîne de magasins, équivalent de Monoprix.

● QUELQUES PISTES PÉDAGOGIQUES

- Repérages linguistiques :
 - Repérer le maximum d'informations concernant le personnage que doivent photographier Sandra et Fausto. Mise en commun. Ce sportif appartient à une équipe ? Laquelle ? De quel sport s'agit-il ?
 - Sandra et Fausto suivent la voiture de Roberto : relever les injonctions
 - Quel rayon recherchent Sandra et Fausto ? Où se trouve-t-il ? Qu'essaie Fausto ?
- Dramatisation :
 - La séquence de la poste simplifiée.
 - Fausto présente Sandra à son ami, ils échangent quelques mots.
- Jeu de rôles : Sandra (ou Fausto) va s'acheter un tee-shirt, elle (il) demande son chemin, elle (il) regarde et commente, elle (il) choisit, essaie et paie.
- Rebrassage lexical et expression du nombre :
 - Au magasin, on pourra faire l'inventaire des vêtements et objets aperçus que l'on sait nommer : *ci sono...* Il pourra prendre la forme d'un jeu vrai-faux.
 - Sandra se présente en enchaînant l'ensemble des informations la concernant.
- Dictée de couleurs à partir de l'écusson de la Roma : *Sfondo bianco, nome nero, striscia rossa, lupa gialla.*



Mais où se trouve donc la statue de la Dea Roma ?**● CONTENUS LINGUISTIQUES**

- Se présenter
Sono...
- Solliciter une information
Che autobus... ? È lontano ?
- Qualifier une chose, exprimer l'intensité
È bello/a, proprio bello/a, bellissimo/a, impressionante !...
- Repérer dans le temps
Tutti i giorni, la domenica, il lunedì, è tardi...

**● CONTENUS CULTURELS**

- *Piazza del Pantheon*, ou *Piazza della Rotonda*, l'une des plus célèbres de Rome.
- *Piazza del Popolo* avec les deux églises jumelles, édifiées à l'époque baroque.
- Le carrefour de *piazza Venezia* : au fond, le *Vittoriano*, érigé en 1885, en l'honneur de *Vittorio Emanuele secondo*, premier roi d'Italie.
- La colline et la place du Capitole : au centre, la statue équestre de l'empereur Marc-Aurèle.
- Une réplique de la Louve du Capitole : *la lupa capitolina con Remo e Romolo*.
- *Villa Medici*, construite à la Renaissance, accueille les lauréats du prix de Rome.
- *Il panino caprese* = *di Capri*, à base de *mozzarella*, tomate, basilic, olives noires, huile d'olive.

● QUELQUES PISTES PÉDAGOGIQUES

- Repérer l'objet que doivent photographier Sandra et Fausto. Où le trouver ?
- Repérer le nom des deux jours qui sont nommés. Quand est fermé le musée ?
- Repérer l'intitulé des rubriques du formulaire que remplit Sandra, puis ses réponses. Les élèves écrivent les nombres mentionnés.
- Repérer ce que disent Fausto et Sandra, devant les tapisseries de la Villa Medici.
- Vrai-faux : arrêter sur image sur les tapisseries. On demande aux élèves d'observer les couleurs. Puis, les élèves répondent de mémoire : *C'è il colore rosso...* On procède ensuite de même avec les animaux représentés.
- Dramatisation : Sandra commande sandwiches et boissons, Fausto paie. Ensuite, on fait varier la commande et le prix. Sandra se présente en enchaînant l'ensemble des informations la concernant.
- Jeu de rôles : imaginer le dialogue entre Fausto et la passante, place du Capitole. Un élève vient s'inscrire à un club de sport. On lui demande son identité, son adresse, son numéro de téléphone.
- Approche de l'écrit : on proposera aux élèves de remplir un formulaire reprenant les rubriques repérées.

- La compréhension linguistique aisée : souvent favorisée par les informations extra-linguistiques fort nombreuses, elle pourra aussi faire l'objet de repérages brefs et limités ;
- La dimension culturelle omniprésente : le " culturel " devra être intégré au " linguistique " le plus souvent possible.

Des pistes pédagogiques seront données avec chaque unité, mais parmi les activités récurrentes on pourrait citer :

- La reproduction à l'identique qui permet une familiarisation avec la prosodie de la langue et une assimilation progressive des structures ;
- Des activités de transfert après une phase d'appropriation. Elles pourront se faire en binômes ou en groupes ;
- L'expression orale plus personnelle : les élèves ont envie de pouvoir s'exprimer de façon autonome, mais l'enseignant devra dans la plupart des cas fournir un cadre précis ;
- Un travail phonologique en insistant sur l'accentuation et l'intonation, en amenant peu à peu l'élève à segmenter la chaîne sonore.

Le DVD se met automatiquement en marche dès son introduction dans le lecteur. On voit alors le générique de la série " Italien sans frontière " et sa chanson d'accompagnement. Apparaît ensuite un **écran de navigation**, avec un personnage proposant 3 choix :



- Choisir une unité de niveau 1
- Choisir une unité de niveau 2
- Contenus linguistiques

Le choix s'effectue à l'aide des flèches montantes ou descendantes de la télécommande. La sélection choisie apparaît alors en jaune et l'on **valide par la touche OK**.

Dans le bas de cet écran, on a aussi la possibilité de voir le générique.

Lorsque l'on sélectionne " Choisir une unité de niveau 1 " dans l'écran de navigation de départ, on a un enchaînement de 2 écrans :

● PREMIER ÉCRAN NIVEAU 1

5 sketches sont proposés :

- Le théâtre
- Le pique-nique
- La musique
- Les livres
- Le match

En bas, à gauche : Accueil (permet de revenir à l'écran de choix du niveau).

En bas, à droite : Suite (permet de passer à la suite du niveau 1).

● DEUXIÈME ÉCRAN NIVEAU 1

5 nouveaux sketches sont proposés :

- Les courses
- La ferme
- La promenade
- Les animaux
- Joyeux anniversaire

En bas, à gauche : Accueil (permet de revenir à l'écran de choix du niveau).

En bas, à droite : Retour (permet de revenir au premier écran niveau 1).

En bas, à droite : Suite (permet d'accéder au premier écran niveau 2).

Lorsque l'on sélectionne " Choisir une unité de niveau 2 " dans l'écran de navigation de départ, on a un enchaînement de 2 écrans :

● PREMIER ÉCRAN NIVEAU 2

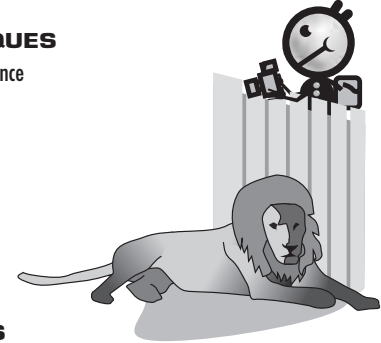
4 sketches sont proposés :

- Sur un plateau de télévision
- Au studio de danse
- Au magasin de jouets
- Chez un pâtissier

L'ours brun que Fausto et Sandra veulent photographier daignera-t-il se montrer ?

● CONTENUS LINGUISTIQUES

- Parler de ses goûts, indiquer une préférence
Mi piace... Io preferisco...
- Parler d'un animal
L'orso mangia...
- Qualifier un animal
È alto, simpatico, impressionante...
- Parler de plusieurs éléments
Gli orsi mangiano, vivono, bevono...



● CONTENUS CULTURELS

- Les Dolomites, massif montagneux situé au nord de la Vénétie, entre l'Italie et l'Autriche. Elles doivent leur nom au Français Dolomieu.
- L'ours brun, espèce protégée depuis 1939.
- La *galleria d'Arte moderna*, construite lors de l'exposition universelle de 1911.
- L'enseigne *Farmacia*.
- L'entrée du *Giardino zoologico di Villa Borghese*. Sur le blason, on voit le sigle *SPQR, Senatus PopulusQue Romanus*, hérité de la Rome antique, qui figure sur les armes de Rome.
- La boîte postale rouge et, au début, comme à chaque unité, la factrice.

● QUELQUES PISTES PÉDAGOGIQUES

- Repérages linguistiques :
 - Repérer le nom de l'animal que doivent photographier Sandra et Fausto.
 - Repérer les éléments permettant d'établir sa fiche d'identité : *com'è, cosa mangia, dove vive...* ?
 - Sandra a un animal. Repérer lequel.
 - Au zoo, quels sont les animaux préférés de Sandra et de Fausto ?
 - Que mangent Sandra et Fausto ? Pourquoi ? Repérer la phrase de Fausto qui donne l'explication. Qui aime le chocolat ? Qui préfère le citron ?
- Vrai-faux : *Sandra preferisce le tigri, le tigri sono divertenti, Fausto preferisce le scimmie, le tigri sono bellissime, le scimmie sono divertenti.*
- Dramatisation : la séquence de la pharmacie, simplifiée : Sandra achète un médicament pour son chat. On fait varier ensuite le nom de l'animal et le prix.
- Jeu du portrait : le maître lance le jeu, puis les élèves par deux, élaborent une devinette : *Mangia la carne, vive nella foresta, che animale è ?* proposée ensuite à la classe.
- Approche de l'écrit : la fiche d'identité de l'ours brun : les élèves complètent avec l'aide du maître une fiche simple dont les rubriques ont été déterminées collectivement : *nome, colore...*

Où Fausto, le gourmand, découvre qu'il ne faut pas abuser des bonnes choses !

● CONTENUS LINGUISTIQUES

- Se présenter
Mi chiamo... e sono...
- Parler de ses goûts
Mi piace...
- Parler d'une chose
È un... Ecco... Dentro c'è...
- Marquer l'intensité
Mi piace tanto, tantissimo...



● CONTENUS CULTURELS

- Le *tiramisù* : gâteau de création récente (après la seconde guerre), né à *Treviso*, en Vénétie. C'est désormais un classique.
- Les enseignes *panetteria*, puis *pasticceria* et les inscriptions : *Panini all'olio* : c'est la présence de l'huile qui confère au pain italien son moelleux particulier ; *Il tramezzino* est un sandwich triangulaire fait avec du pain de mie ; *La focaccia* est une sorte de pain galette ; *Il cappuccino* : café avec du lait mousseux qui doit son nom à sa couleur faisant penser à la robe des Capucins ; *I Cannoli* : gâteaux en forme de coquillages allongés, fourrés à la crème. Les *cannoli* siciliens, de forme différente, sont fourrés à la *ricotta dolce* ; *Il mascarpone* : fromage triple crème, souvent utilisé en pâtisserie ; *Il pan di Spagna* : sorte de génoise ; *I Parioli* : quartier résidentiel aisé, situé au nord de Rome.

● QUELQUES PISTES PÉDAGOGIQUES

- Repérer le nom du gâteau que doivent photographier Sandra et Fausto. Ce gâteau leur plaît : repérer ce que chacun dit à ce propos.
- Proposer le passage où Sandra se présente au chef pâtissier. Repérer le nom du magasin où l'on peut trouver le *tiramisù*, la *pasticceria* et le nom de métier correspondant, *il pasticciere*.
- Repérer le maximum d'informations concernant le *tiramisù* : ingrédients, couleurs, apparence.
- Pinocchio donne la recette du *tiramisù*, mais il est distrait : il oublie un ingrédient ou en rajoute. Les élèves doivent les retrouver. Ils joueront le rôle de Pinocchio.
- Jeu de rôles : à la pâtisserie, Fausto achète des gâteaux pour ses invités.
- La recette du *tiramisù* : le maître lit la recette, les élèves numérotent les ingrédients dessinés, puis ordonnent les dessins correspondant aux différentes phases de la réalisation. Ils pourront ensuite légender les dessins en recopiant et réaliser la recette chez eux.

En bas, à gauche : Accueil (permet de revenir à l'écran de choix du niveau).

En bas, à droite : Retour (permet de revenir au deuxième écran niveau 1).

En bas, à droite : Suite (permet d'accéder au deuxième écran niveau 2).

● DEUXIÈME ÉCRAN NIVEAU 2

4 sketches sont proposés :

- Au zoo
- Au musée
- Au magasin de sport
- Au théâtre

En bas, à gauche : Accueil (permet de revenir à l'écran de choix du niveau).

En bas, à droite : Retour (permet de revenir au premier écran niveau 2).

Si on choisit d'accéder aux unités de niveau 2 par l'écran de navigation de départ, on va directement au premier écran niveau 2.

On peut aussi accéder aux sketches à partir des contenus linguistiques de l'écran de navigation de départ. On a alors un enchaînement de 4 écrans :

● PREMIER ÉCRAN DES CONTENUS LINGUISTIQUES

• PARLER DE SOI	UNITÉS				
- Se présenter : donner son nom, son âge	11	12	14	16	17
- Dire ce que l'on ressent : la faim, la joie	1	2	10	13	18
- Savoir marquer l'intensité	7	11	14	16	
- Parler de ses goûts : dire ce que l'on aime	6	13	14	15	
- Exprimer un souhait, une intention, des vœux	1	4	6	10	17
- Dire ce que l'on sait ou ne sait pas faire	4	11			

En haut, à gauche : Accueil (permet de revenir à l'écran de choix du niveau).

En bas, à droite : Suite (permet d'accéder à l'écran suivant).

● DEUXIÈME ÉCRAN DES CONTENUS LINGUISTIQUES

• PARLER AUX AUTRES	UNITÉS				
- Questionner quelqu'un sur ses relations familiales	13				
- Comprendre et donner un ordre	2	3	5	17	
- Demander l'autorisation	1	2	4	18	
- Solliciter une aide, une information	3	6	8	16	18

En haut, à gauche : Accueil (permet de revenir à l'écran de choix du niveau).

En bas, à droite : Suite (permet d'accéder à l'écran suivant).

● TROISIÈME ÉCRAN DES CONTENUS LINGUISTIQUES

● PARLER DES AUTRES	UNITÉS				
- Parler d'une personne, d'un animal, d'une chose	7	12	14	15	18
- Qualifier une personne, une chose, un animal	7	9	15	16	
- Exprimer la possession	4	5	13	18	
- Parler de plusieurs éléments, les compter	7	8	9	10	15

En haut, à gauche : Accueil (permet de revenir à l'écran de choix du niveau).

En bas, à droite : Suite (permet d'accéder à l'écran suivant).

● QUATRIÈME ÉCRAN DES CONTENUS LINGUISTIQUES

● L'ESPACE, LE TEMPS	UNITÉS				
- Situer dans l'espace : position, proximité	3	8	9	11	12
- Repérer dans le temps, dire l'heure, la date	3	16	18		

En haut, à gauche : Accueil (permet de revenir à l'écran de choix du niveau).

Quel que soit le moyen d'accès aux unités (choisir une unité de niveau 1, choisir une unité de niveau 2, ou contenus linguistiques), on aura toujours la même présentation pour chaque unité :

- Le titre du sketch ;
- Un écran central comportant :
 - Au centre : le résumé du sketch ;
 - En bas, à gauche : Sketch (permet d'accéder au film) ;
 - En bas, à droite : Compétences (permet d'accéder à un écran mentionnant quelques compétences utilisées dans le sketch ainsi que les structures italiennes pouvant être utilisées).
- 3 rubriques permettant l'accès à d'autres écrans :
 - En bas, à gauche : Sommaire (permet de revenir à l'écran de choix du sketch) ;
 - En bas, au centre : Contenus linguistiques (permet de revenir à l'écran général des contenus linguistiques) ;
 - En bas, à droite : Sous-titrage (permet d'accéder à un écran proposant 3 possibilités) :
 - Sans sous-titrage ;
 - Sous-titrage en Français ;
 - Sous-titrage en Italien.

Quand on a choisi l'option désirée, la touche OK permet de revenir à l'écran précédent, et par conséquent de lancer la lecture du sketch. À la fin du visionnement, on revient à l'écran du sketch.

Remarque 1 : Pour les unités de niveau 2, l'écran central présente une légère variante. Au lieu d'un seul résumé, il y en a deux : partie A et partie B, et le mot " Sketch " est remplacé par " Tout voir ". On peut donc voir le sketch en une ou deux fois.

Remarque 2 : Si on utilise le DVD-Rom d'un ordinateur, on effectue les déplacements avec la souris. Le fait de se placer sur un titre le fait apparaître en surbrillance.

Mais où se cache donc Orlando, il pupo siciliano ?

● CONTENUS LINGUISTIQUES

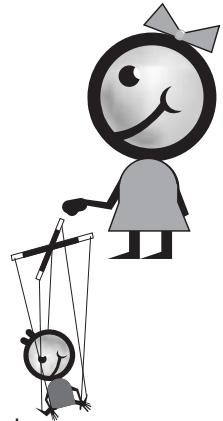
- Dire ce qu'on ressent
Sono stanco/a, ho mal di testa...
- Localiser : donner son adresse
Michele Pagani, via Cavour numero 7, a Roma...
- Parler de ses goûts : indiquer une préférence
Preferisco...
- Poser à quelqu'un des questions sur sa famille
Hai un fratello ?...

● CONTENUS CULTURELS

- *Il pupo siciliano*, c'est ainsi que l'on nomme les marionnettes siciliennes.
- La cabine téléphonique avec l'inscription *Telecom italia* et le logo correspondant.
- Rome vue de la colline du Janicule dominant le quartier de *Trastevere*, à l'ouest de la ville.
- *La fontana Paola*, exemple de fontaine monumentale.
- *Piazza Navona*, exemple de scénographie baroque.
- Les personnages de la commedia dell'arte : *il dottor Balanzone*, bolonais, pédant et ignorant ; *Arlecchino* de Bergame, le valet simplet, éternel affamé ; *Pulcinella* de Naples, serviteur paresseux et ingénieux ; *Colombina*, la servante vive et astucieuse de *Pantalone*, le vieux marchand vénitien avare et bougon.
- *Pinocchio* : on voit ici le pantin traditionnel en bois peint.
- Les noms de rues (*Garibaldi, Cavour, Verdi*) renvoient aux gloires du *Risorgimento*.

● QUELQUES PISTES PÉDAGOGIQUES

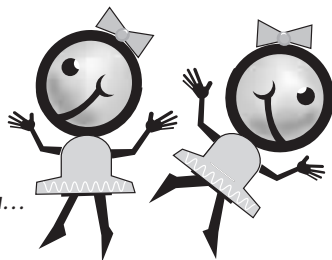
- Repérages linguistiques :
 - Repérer ce que Fausto et Sandra doivent photographier.
 - La famille de Fausto, l'animal qu'il possède. Voyant la photo, que dit Sandra ?
 - Repérer le numéro de téléphone appelé par Fausto.
 - Repérer le nom et l'adresse de l'enfant que Fausto photographie, comment il prend congé de Fausto, le geste dont il accompagne ses paroles.
 - Repérer le nom des marionnettes présentées. Laquelle plaît à Sandra, laquelle préfère Fausto ?
- Dramatisation en binômes : Fausto téléphone à son frère et les élèves imaginent les répliques de Renato. La conversation entre Fausto et le petit Michele.
- Jeu de rôles : *Arlecchino* rencontre *Pinocchio*. Ils font connaissance. *Pulcinella* est fatigué, il a mal à la tête. Il va voir le *Dottor Balanzone*...
- Fabriquer un pantin Pinocchio en carton fort. On donnera les indications en italien.



Sandra et Fausto doivent prendre un musicien en photo... mais il est en retard !

● CONTENUS LINGUISTIQUES

- Se présenter
Sono... Siamo...
- Parler d'une personne
Lui è... è bravissimo !...
- Situer dans l'espace, indiquer une adresse
... via della Paglia 10, a Trastevere, dritto, in fondo, a sinistra...



● CONTENUS CULTURELS

- *Via della Paglia a Trastevere* : le nom de cette rue évoque le caractère rustique, il n'y a pas si longtemps encore, de ce quartier populaire de Rome.
- La vitrine du magasin d'instruments de musique.
- L'enseigne *Gelateria produzione propria* avec le dessin du *cono*. La glace est une spécialité renommée que l'Italie a exportée dans le monde entier.
- La tarentelle : cette danse populaire, au rythme effréné, tire son nom de la ville de Tarente, *Taranto*, dans les Pouilles, région où elle est née. La tarentelle napolitaine qu'on entend et voit danser ici en est une version apprivoisée. Les instruments de musique utilisés sont, entre autres, le tambourin et les castagnettes.
- *La chitarra classica* et *il mandolino* : ces deux instruments accompagnent la tarentelle ainsi que les chansons du répertoire napolitain. On voit aussi à la fin *il tamburello*, le tambourin.

● QUELQUES PISTES PÉDAGOGIQUES

- Repérages linguistiques :
 - Repérer le nom de l'instrument recherché, le nom d'un instrument joué.
 - Repérer le nom de la danse qui plaît à Fausto.
 - Repérer le numéro de la rue où se rendent Fausto et Sandra.
 - Repérer ce que vont manger Fausto et Sandra puis l'un des parfums choisi.
 - Repérer les mots clés indiquant des directions au cours du passage où la jeune femme explique son chemin à Fausto.
 - Repérer comment Sandra et Fausto expriment leur admiration à la fin.
- Récapituler le nom des instruments mentionnés ou aperçus. On pourra ensuite jouer au loto - *il gioco della tombola* - des instruments de musique.
- Dessin dicté : la vitrine du marchand d'instruments de musique. On reprend le nom des instruments connus en rebrassant les éléments linguistiques servant à localiser.
- Dramatisation : par groupes de trois, on passe la commande chez le glacier. À l'identique, puis en faisant varier le nombre et la nature des parfums choisis.
- On pourra reprendre ou proposer la chanson *Alla fiera di Mastr'André* pour rebrasser les noms d'instruments de musique.

Comment la magie du théâtre fait naître une vocation d'acteur !

● CONTENUS LINGUISTIQUES

- Saluer
Ciao... Buongiorno...
- Exprimer l'enthousiasme
Evviva ! Che bello ! È bellissimo/meraviglioso/sono bravissimi !...
- Exprimer un souhait
Vorrei...
- Demander une information
Dove andiamo ?...



● CONTENUS CULTURELS

- Les monuments qui jalonnent le trajet : le dôme de St Pierre, le forum, le Colisée, la fontaine de *piazza bocca della verità*, le pont et le château St Ange.
- La circulation : les deux *vigili* qui règlent la circulation au carrefour, les véhicules, l'autobus, un taxi, les vespas, la camionnette d'un marchand de glaces et de boissons.
- Les carabiniers à cheval : on ne les rencontre ainsi que dans le centre de Rome.
- *Trastevere* est le quartier populaire de Rome. Malgré son succès, il a gardé une grande partie de son authenticité.
- Le spectacle présenté est extrait de l'adaptation du livre *Filastrocche in cielo e in terra*, de Gianni Rodari, célèbre auteur de livres pour enfants (et plus grands).
- Le glacier, *la gelateria* : la glace est une spécialité italienne renommée. La glace à la crème a été introduite en France, par Catherine de Médicis.

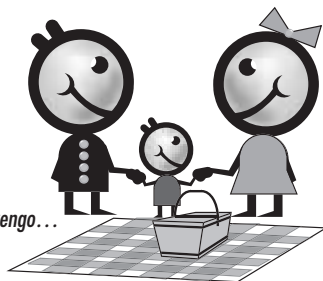
● QUELQUES PISTES PÉDAGOGIQUES

- Repérages linguistiques :
 - Repérer le nom des enfants.
 - Repérer comment Elena salue Paolo, comment elle salue la mère de Paolo.
 - Repérer où tous trois se rendent.
 - Elena est très contente : repérer les expressions qui expriment son enthousiasme, puis celui de Paolo. On peut répartir les repérages.
- Dramatisations possibles :
 - Les salutations du début.
 - La mère de Paolo achète les billets (on convertira les liras en euro : 30 000 liras = 15 euros) et les remet aux enfants.
 - Paolo joue à l'acteur.
- Jeu de rôles : les enfants choisissent leur glace, chez le glacier.
- On pourra situer les monuments rencontrés sur un plan de Rome et reconstituer le trajet proposé à l'écran. On pourrait aussi les situer dans le temps en se référant à la frise chronologique présente dans la classe.

Paolo, ses parents et son ami Marco profitent du beau temps pour aller pique-niquer au bord du lac de Bracciano.

● CONTENUS LINGUISTIQUES

- Exprimer une sensation
Che caldo ! Mi fa male il piede... Non mi fa più male !...
- Formuler une proposition, l'accepter, la refuser
Vuoi... ? Volete... ? Andiamo a...
Sì, grazie/no grazie... Va bene... D'accordo !... No io non vengo...
- Demander l'autorisation
Posso... ?...
- Lexique des aliments
Il latte. Il caffè. Il tè. Il cioccolato. I biscotti. Il burro. La marmellata. Il panino...



● CONTENUS CULTURELS

- La plupart des ingrédients d'un petit déjeuner actuel sont mentionnés ou montrés, notamment un pot de *nutella* et des *cornetti*, à côté de la cafetière traditionnelle, *moka espresso*.
- Rome et ses monuments : l'Arc de triomphe de Constantin, les monuments de la colline du Capitole, le carrefour de *Piazza Venezia* avec, au fond, le *Vittoriano*, monument érigé en l'honneur de *Vittorio Emanuele secondo*, premier roi d'Italie.
- La campagne romaine : les oliviers, les pins, les moutons.
- Le lac de *Bracciano*, exemple de lac occupant le cratère d'un ancien volcan.

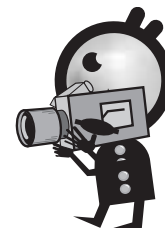
● QUELQUES PISTES PÉDAGOGIQUES

- Repérer ce que boit chacun des personnages au petit déjeuner. Repérer *Chi mangia i biscotti ? Le fette ? Lo yogurt ?* C'est l'occasion de réactiver les noms d'aliments et celui des membres de la famille *il papà, la mamma*.
- Le pique-nique :
 - Repérer ce que refusent ou prennent les uns et les autres : on peut proposer une feuille présentant aliments et boissons (*il panino, la pesca, l'aranciata, il succo di frutta*) ; les élèves barrent ceux que l'on refuse.
 - Repérer ce que toute la famille mangera ensuite : *il gelato...*
- Travail en binômes : dramatisation du pique-nique à l'identique, puis en faisant varier les aliments proposés.
- Même chose pour la promenade en bateau. On fera varier les propositions d'activités et les réponses.
- Proposer un vrai-faux pour la fin de l'épisode : *fa caldo, Paolo si fa male alla mano, la mamma e Marco vanno a fare un giro in barca, alla fine Paolo non ha più male*.
- On pourra situer les monuments aperçus, sur la carte de Rome.
- Rome à travers les âges : situer sur une frise chronologique les monuments repérés.

Sandra et Fausto réussiront-ils à arriver à la RAI ?

● CONTENUS LINGUISTIQUES

- Se présenter
Io sono...
- Situer dans l'espace
Dov'è... ? Sempre dritto, in fondo, a destra, a sinistra...
- Dire que l'on sait, qu'on ne sait pas
Lo so, io so... Non so, non lo so...
- Savoir marquer l'intensité
Sono stanco, stanchissima...



● CONTENUS CULTURELS

- Les bicyclettes, encore relativement peu nombreuses à Rome, sont très utilisées dans les villes où la circulation automobile est interdite en centre ville comme à Bologne ou à Ferrare.
- Le feu tricolore, *il semaforo*. On voit bien les couleurs : rouge, puis jaune et vert. On dit en effet *il semaforo è rosso, giallo* (et non orange), *verde*.
- Les monuments : le pont et le Château Saint-Ange, la *basilica San Paolo*, mentionnée par Fausto, la plus vaste de Rome, après St Pierre.
- La RAI, sigle de la Radio Télévision italienne, correspond à la dénomination originelle *Radio Audizioni Italiane*. Aux trois chaînes de la RAI s'ajoutent une myriade de chaînes privées locales, les chaînes du groupe *Fininvest* de Berlusconi ainsi que trois chaînes thématiques à péage, *Telepiù*.
- Le café, arrivé en occident par l'intermédiaire de Venise, est en Italie un rite.
- *L'albero azzurro* est une émission de la RAI, destinée aux jeunes enfants.

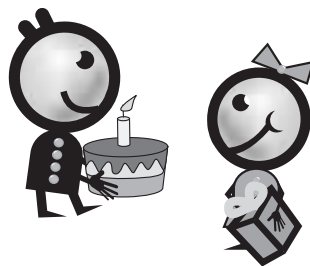
● QUELQUES PISTES PÉDAGOGIQUES

- Repérages linguistiques :
 - Repérer le nom des deux personnages, la façon dont ils se présentent.
 - Repérer le nom de l'endroit où ils souhaitent se rendre. On pourra demander de compter le nombre d'occurrences du mot RAI. Les élèves pourront recopier l'inscription qu'on voit à la fin de la première partie.
 - Repérer l'indication que donne la passante à Fausto lorsqu'il lui demande son chemin.
 - La présentatrice plaît à Fausto, que dit-il à son propos ? Que lui apporte-t-il ?
- Dramatisation :
 - Fausto demande son chemin à la passante, elle le renseigne.
 - L'annonce de la présentatrice, simplifiée.
 - Fausto demande à l'animatrice s'il peut la photographier.
- Jeu du robot : un élève joue le rôle du robot et un autre le dirige. On échange les rôles lorsque le robot se trompe ou que le pilote est à court de consignes.
- Jeu de rôles : un animateur présente une émission, un dessin animé...

Paolo a grandi : aujourd'hui il fête ses huit ans avec ses amis. Joyeux anniversaire !

● CONTENUS LINGUISTIQUES

- Dire ce que l'on ressent
Ho sete, che caldo !...
- Exprimer l'admiration
Com'è bello ! Che bella torta ! Sei bellissima !...
- Compter
Quattordici, quindici...
- Formuler des vœux
Buon compleanno ! Tanti auguri !...



● CONTENUS CULTURELS

- Les rues de Rome : la façade d'une église ; un *Palazzo*, en pierre blonde ; la plaque en cuivre, *la targhetta di ottone*, avec le nom de la famille.
- La terrasse, *la terrazza* fleurie, d'où l'on aperçoit un dôme, deux éléments caractéristiques du paysage urbain romain.
- Le gâteau d'anniversaire, *la torta*, avec les bougies, *le candeline*.
- Les sandwiches à *la mortadella*, spécialité de charcuterie de la région bolognaise.
- Les petits pains : ils prennent des formes et des noms variables selon les régions : *rosetta, ciabatta, tartaruga...*
- La chanson dont Paolo amorce le refrain *O sole mio*, est l'un des titres les plus célèbres du répertoire de la chanson napolitaine, interprété notamment par Enrico Caruso.
- La chanson *tanti auguri a te* qui se chante à tous les anniversaires.

● QUELQUES PISTES PÉDAGOGIQUES

- Repérer ce que rapporte le papa de Paolo : *la torta*.
- Repérer ce qu'en disent Paolo et Elena.
- Repérer ce que ses parents et ses amis disent à Paolo pour lui souhaiter son anniversaire : *Buon compleanno ! Tanti auguri !*
- Jeu de rôles : Elena invite Marco et Paolo à sa fête d'anniversaire. Ils lui offrent un cadeau et lui souhaitent bon anniversaire.
- On pourra reprendre la chanson *Tanti auguri a te !*
- Approche de l'écrit : on pourra réaliser une carte d'anniversaire à l'intention de Paolo.
- Rebrassage des nombres avec la comptine :
*Sette quattordici / diciassette diciotto /
Pulcinella ha vinto al lotto /
Vinto al lotto un bel biscotto ! /
Sette quattordici / diciassette diciotto.*

En rentrant de l'école Paolo et Marco ont rencontré des musiciens peu ordinaires !

● CONTENUS LINGUISTIQUES

- Savoir localiser, situer
Dov'è... ? Là, in fondo, a destra, a sinistra, vicino a...
- Donner un ordre
Dai ! Guarda ! Parla ! Aspetta ! Vieni ! Corri ! Andiamo !...
- Demander des informations
Che cos'è ? Chi sono ? Cosa fai ?...
- Situer dans le temps
Questa sera, domani, è tardi...



● CONTENUS CULTURELS

- On assiste à l'annonce d'un spectacle de cirque, fort populaire en Italie. Nombre de dynasties du cirque sont d'origine italienne : les Medrano, Fratellini, Orfei... Le premier cirque parisien a été installé par Franconi. Le monde du cirque a inspiré Fellini notamment pour les films : *Clowns* (1970) et *La strada* (1954) auquel renvoie l'air de trompette.
- Le tambourin et la trompette sont très présents dans la musique italienne. Le tambourin est l'un des instruments qu'on entend dans les airs de tarentelle.

● QUELQUES PISTES PÉDAGOGIQUES

- Repérages linguistiques :
→ À l'école :
- Repérer le nom de l'objet que cherche Marco, *la cartella*, et où il se trouve *vicino a Gianna*.
- Repérer ce que dit Marco à Gianna en partant : *Ciao Gianna, a domani !*
→ Le spectacle :
- Repérer le nom des instruments de musique mentionnés : on propose une feuille présentant une série d'instruments de musique. Les élèves entourent ceux dont ils entendent le nom.
- Repérer ensuite où se trouvent le tambour et la trompette : *Dov'è il tamburo ? In fondo e dov'è la tromba ? A sinistra.*
- Qui des deux enfants veut rester ? Qui veut partir ? : repérer une réplique qui le montre : *Dai, ancora cinque minuti ! / Cinque minuti e andiamo ! / Aspetta ! / Dai vieni, adesso andiamo ! / È tardissimo !*
- Dramatisation : Marco veut persuader Paolo de rester, Paolo insiste pour rentrer.
- Jeu : afin de travailler la localisation et le nom des instruments de musique, on pourra proposer de jouer à cache-tampon.

Elena a décidé de s'offrir un livre. Lequel va-t-elle choisir ?

● CONTENUS LINGUISTIQUES

- Dire que l'on possède ou non, interroger
Ce l'hai... ? Ce l'ho !...
- Demander l'autorisation
Posso.. ? Possiamo... ?...
- Exprimer une intention
Voglio... Non voglio...
- Demander, donner une explication
Perché ? Perché...



● CONTENUS CULTURELS

- *Pinocchio* de Carlo Collodi a été publié en 1883. Il a connu le succès international que l'on sait et a fait l'objet de plusieurs adaptations cinématographiques. Celle de Luigi Comencini (1972) est particulièrement réussie.
- On aperçoit sur le tourniquet différents livres de littérature de jeunesse dont les auteurs sont des classiques :
 - Mario Lodi : *Cipi*, Ed.Einaudi, 1972 ; *Bandiera*, Ed. Einaudi, 1971 ;
 - Gianni Rodari, *Il libro degli errori*, Ed.Einaudi, 1964. Cet auteur, connu dans le monde entier, est celui qui a le plus contribué à renouveler la littérature pour enfants ;
 - Italo Calvino, *Fiabe italiane*, Ed.Einaudi.
- Deux livres évoquent des explorateurs italiens célèbres : Marco Polo, le Vénitien et Cristoforo Colombo, le Génois.

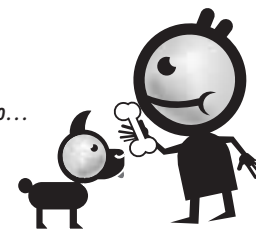
● QUELQUES PISTES PÉDAGOGIQUES

- Repérages linguistiques :
 - Où vont Elena et Paolo ? Repérer l'adresse mentionnée.
 - Quel livre veut acheter Elena ? Comment le demande-t-elle, au libraire ? Que lui répond-il ?
 - Quel livre achète-t-elle pour finir ? Pourquoi ?
- Dramatisation :
 - Chez le libraire, Elena achète son livre.
 - À l'identique, puis en faisant varier le titre du livre, la localisation et le prix (en euro).
- Rebrassage des éléments servant à présenter un personnage : on pourra faire récapituler par les élèves tout ce qu'ils connaissent de Pinocchio : *È italiano. È un burattino e un bambino. Ha un papà ; il suo papà si chiama Geppetto. Non ha la mamma, non ha fratelli, non ha sorelle. Pinocchio non vuole andare a scuola, va al circo...*

Paolo et Elena vont au zoo. Fifi, le chien d'Elena, les accompagne incognito...

● CONTENUS LINGUISTIQUES

- Parler d'un animal
Si chiama... Cosa mangia ?...
- Indiquer quelques caractéristiques
Com'è ? È piccolo, grande. Di che colore è ? È marroncino, bianco...
- Parler de plusieurs éléments, les compter
Quante... Ci sono ? Dieci, undici...diciannove...
- Localiser
Dov'è ? Qui/li c'è... Dove sei ? Sei qui !...



● CONTENUS CULTURELS

- Le *Giardino zoologico di Villa Borghese*, à Rome. On en voit l'entrée, couronnée d'un lion.
- Parmi les animaux présentés ou mentionnés, on peut rencontrer dans la nature, à l'état sauvage, en Italie :
 - Le daim, *il daino*, notamment dans le *Parco naturale della Maremma toscana*.
 - Le loup, *il lupo*, dans le massif de la *Sila*, en Calabre, et dans le parc national des Abruzzes où se trouve le musée du loup de l'Apennin, *il lupo Appenninico*, à Civitella Alfedena.
 - L'ours brun, *l'orso bruno*, dans la région de Trente (*orso alpino*) et dans le *Parco nazionale d'Abruzzo* qui abrite le *Museo dell'orso bruno marsicano*, à Pizzone.
 - Le phoque dont une variété la *foca monaca*, phoque moine, est encore présente en Sardaigne, dans la région d'Ogliastra.

● QUELQUES PISTES PÉDAGOGIQUES

- Repérages linguistiques :
 - Repérer les noms d'animaux connus.
 - Repérer les éléments permettant d'établir la fiche d'identité de Fifi.
 - Repérer le nombre de singes : *Quante scimmie ci sono ?*
- Dramatisation : Elena recherche et retrouve son chien.
- Jeu de rôles : un personnage de BD recherche son animal : Obélix recherche Idéfix, Lucky Luke recherche Jolly Jumper, la grand-mère recherche Titi...
- Rebrassage des nombres : réaliser un pliage permettant de jouer à la salière, en italien *l'inferno e il paradiso*. À la place des couleurs, inscrire des nombres de 1 à 9 et sous les rabats, des additions dont les résultats seront compris entre 10 et 19. Jouer en binôme : le premier élève demande *dimmi un numero*, le second indique un nombre. Alors, le premier compte en ouvrant puis fermant la salière, le nombre de fois correspondant et pose à la fin, la question qu'il découvre : *7 più 8 è uguale a ... ?* On inverse ensuite les rôles.

Comment une promenade tranquille se transforme en aventure !

● CONTENUS LINGUISTIQUES

- Demander des informations
Che cosa c'è ? Ci sono... ? Che differenza c'è ? Come si chiamano ?...
- Dire ce qu'on ressent
Ho fame, che paura !...
- Parler de plusieurs éléments
Ci sono..., tantissimi alberi, tanti uccelli...
- Situer dans l'espace, dire où l'on est
Dov'è... ? Siamo qui !...



● CONTENUS CULTURELS

- La gare routière : les liaisons moyennes sont assurées par le car, *la corriera*, qui remplace de plus en plus le train.
- *IVECO* : secteur de FIAT qui fabrique autobus, cars, camions, tracteurs...
- Le paysage : oliviers, moutons.
- Le bois fait partie de la réserve naturelle de la vallée du *Treja*, affluent du Tibre, située au nord de Rome entre *la via Cassia* et *la via Flaminia*.
- Le figuier, *il fico*, arbre sacré pour les Romains, planté sur le forum avec l'olivier et la vigne. On le vénèrait car il avait abrité Romulus et Rémus de son ombre et les avait nourri de son suc, *la gliotta*.

● QUELQUES PISTES PÉDAGOGIQUES

- Repérages linguistiques, qui portent tous sur le début de l'épisode :
 - Repérer où vont les trois personnages.
 - Repérer ce que les enfants vont voir dans la forêt : *alberi, fiori, piante, animali, uccelli...*
 - Repérer une question de Paolo.
 - Que peut manger et boire Marco ? *La pizzetta, l'aranciata.*
- Rebrassage lexical :
 - Etablir la liste des animaux déjà connus que Marco et Paolo pourraient rencontrer dans le bois.
- Jeu de l'intrus :
 - Repérer l'animal que les enfants ne peuvent rencontrer lors de leur promenade : *l'uccello, il serpente, la formica, l'elefante, la farfalla.*
 - Repérer l'intrus dans la série suivante : *l'albero, il fiore, l'erba, il lupo.*
- Dramatisation :
 - Le père recherche les enfants.
 - Les retrouvailles.

Paolo et Marco vont assister à un match : leur équipe réussira-t-elle à l'emporter ?

● CONTENUS LINGUISTIQUES

- Comprendre, exprimer une injonction
Dai ! Su ! Forza ! Guarda ! Vieni ! Andiamo ! Guardiamo !...
- Exprimer la possession
Mio, tuo, la mia...
- Exprimer un sentiment
Sono contento, contentissimo, mi dispiace...



● CONTENUS CULTURELS

- Le *calcio*, football, est sans conteste le sport le plus populaire. (Premier traité consacré au *calcio*, publié à Venise, dès 1545.) A Florence, on pratiquait déjà une forme proche du sport actuel, au Moyen Age, et de nos jours, chaque année, a lieu un match dit *de calcio in costume o in livrea*, ou encore *calcio storico*. La *partita*, le match hebdomadaire, est un rite, et très tôt la passion des Italiens pour ce jeu a trouvé à s'exprimer dans le *Totocalcio*, devenu une véritable institution.
- L'album que montre Paolo rassemble les figurines consacrées aux différentes équipes, éditées par Panini depuis quarante ans.
- Le match auquel on assiste est un match dit de *calcetto*. Cette variante du *calcio*, se joue entre amateurs, avec un nombre de joueurs inférieur à onze par équipe, sur un terrain de dimensions plus petites. Cette circonstance explique le nombre et la tenue des joueurs ainsi que l'atmosphère bon enfant du match auquel Paolo et Marco assistent.

● QUELQUES PISTES PÉDAGOGIQUES

- Repérer ce que Paolo et Marco disent lorsque un but est marqué. On pourra demander ensuite de compter le nombre d'occurrences du mot *Goal* !
- Repérer ce que dit Paolo pour encourager les joueurs.
- Repérer l'issue du match et le score final.
- Dramatisation : Paolo présente son ami à l'entraîneur Fulvio et demande des nouvelles de son père.
- Jeu de rôles : un élève vient s'inscrire à un club de football ; l'entraîneur le reçoit.
- Demander de repérer les éléments qui distinguent ce match d'un match classique : *Quanti sono i giocatori ? Di che colore sono le maglie ? C'è il numero, il nome del giocatore sulla maglia... ?*
- Organiser un match de football. On donnera les consignes en italien : *Tira, attacca...* Les élèves en surnombre joueront le rôle des supporters *i tifosi* et encourageront leurs camarades, en italien.
- On pourra faire découvrir *gli stemmi* de quelques grandes équipes, *la Juve, il Milan A.C., la Fiorentina, la Roma, il Napoli...* Ils pourront faire l'objet d'une dictée de couleurs. Ce sera l'occasion aussi de situer les villes correspondantes sur la carte.

Aujourd'hui Elena déjeune chez Paolo. Quel sera le menu ?

● CONTENUS LINGUISTIQUES

- Exprimer ses goûts, ses préférences
Mi piace... , mi piacciono ... , preferisco...
- Dire ce que l'on ressent
Ho fame ! Che paura !...
- Exprimer un souhait
Vorrei...
- Solliciter une information
Che cos'è ?...



● CONTENUS CULTURELS

- On trouve au marché, très fréquenté, en Italie, les fruits et légumes méditerranéens à la base de nombreuses recettes de la cuisine italienne, notamment les tomates, les courgettes, les aubergines et les poivrons ingrédients de base de la *peperonata* (*pomodori, peperoni, cipolle*).
- Les herbes aromatiques : *il basilico* (immortalisé par Boccace dans son *Décameron*) parfume la sauce tomate et constitue la base du *pesto* génois, *il rosmarino* qui confère au poulet rôti une saveur reconnaissable entre toutes, *il prezzemolo*, base de la *salsa verde*. Les contes populaires *Rosmarina* et *Prezzemolina* leur rendent hommage.
- Les trois fromages mentionnés comptent parmi les plus connus des 457 variétés recensées : *il gorgonzola*, fromage de lait de vache à pâte persillée, né aux environs de l'an 1000, en Lombardie ; *il parmigiano*, fromage de lait de vache à pâte dure produit depuis plus de 700 ans, en Emilie ; *la ricotta*, fromage frais, blanc et granuleux, produite dans tout le pays, à partir du petit lait de vache, de chèvre ou de brebis.

● QUELQUES PISTES PÉDAGOGIQUES

- Repérages linguistiques :
 - Repérer les noms d'aliments connus.
 - Repérer ce qu'aiment ou n'aiment pas Paolo et Elena.
 - Repérer ce que préfère Elena, ce que veut manger Paolo.
- Vrai-faux à partir de la *lista della spesa della mamma* : *la mamma compra i pomodori, compra gli spinaci, compra le patate, compra i peperoni...*
- Imaginer le menu que la maman de Paolo pourrait proposer (*Primo, secondo, dolce e frutta*) à partir de ses achats et des ressources du marché.
- En binômes : interview à propos des goûts et préférences alimentaires. Les résultats sont reportés sur une grille illustrée, élaborée auparavant collectivement.
- Jeu de rôles : chez le marchand de fruits et légumes.
- Pour rebrasser le lexique des aliments : jeu de la tombola.

Paolo et Marco découvrent la ferme de l'oncle Bruno.

● CONTENUS LINGUISTIQUES

- Parler d'un animal
Come si chiama ? Si chiama ... Chicco !...
- Exprimer quelques caractéristiques
È carino, tutto bianco, sono fresche...
- Exprimer l'intensité
È carinissimo, dolcissimo, bellissimo, sono fresche fresche, freschissime...
- Parler de plusieurs éléments
Quante galline ci sono ? Molte...



● CONTENUS CULTURELS

- La ferme, bâtisse ancienne restaurée, située près de Rome. C'est une petite ferme familiale. Il n'y a pas de grandes fermes dans les environs de Rome. On peut en trouver plus au sud, vers *Latina*, là où les marais pontins ont été bonifiés.
- Les trois fromages mentionnés sont parmi les plus connus des 457 variétés recensées. La *mozzarella* d'origine est produite avec le lait de bufflonne, *il latte di bufala*. Les bufflonnes sont élevées dans la *Maremma* et la région de Naples, au sud de *Caserta*. Celle dite *fior di latte* est faite avec du lait de vache. *Il pecorino* est un fromage de lait de brebis ; le *pecorino romano* en est une variété appréciée. À Rome et dans la région, on le râpe sur les pâtes. Pour la *ricotta*, voir l'unité 6.

● QUELQUES PISTES PÉDAGOGIQUES

- Visionner en demandant aux élèves d'essayer de trouver un titre pour les deux parties de cet épisode.
- Repérer tous les éléments permettant d'établir la fiche d'identité de l'animal que Marco a gagné.
- Quels animaux veut voir Paolo ?
- Repérer un nom de fromage connu.
- Repérer ce que *zio Bruno* donne aux deux enfants, à la fin du reportage.
- Repérer les questions que pose Marco à propos des animaux de la ferme.
- Dramatisation de la scène finale : les au revoir.
- Proposer ou reprendre la chanson *Nella vecchia fattoria*.
- Proposer la conta :
 - Gallinella zoppa zoppa*
 - Quante penne porti in groppa ?*
 - Io ne porto ventiquattro,*
 - Uno due tre quattro.*
- Faire découvrir les personnages de la fattoria de la BD *Lupo Alberto* de Silver.