

Séance 1 :

**Objectif** : Apprentissage linguistique Noms des animaux : an elephant, a swan, a donkey, a turtle, a lion, a fish, a bird, a kangaroo

Activité langagière ou étape	PRISE DE PAROLE DE L'ENSEIGNANT (T)	PRISE DE PAROLE ET ACTIVITE DE L'ELEVE (EI)	Matériel/ Temps
Production orale (EOI/EOC) Révisions	<b>Rituels de la classe</b> (ou « question box », ou décrire une image et la faire deviner...)		Fichier 0 5 min
Écoute + CO	<b>Chanson</b> : « The animals went in two by two » ; (sans la video) « What did you hear / understand? » On peut valider par la video.	Les élèves disent en français ce qu'ils ont compris de la chanson (mots, sens global)	3 min <b>Fichier audio 1</b> (chanson)
Présentation du lexique	T affiche les flashcards : an elephant, a swan, a donkey, a turtle, a lion, a fish, a bird, a kangaroo T fait écouter un cri d'animal et demande de le pointer au tableau. « What is it ? Point to it » T dit le nom de l'animal : « a bird ». Idem pour les 6 animaux.  Puis T répète le nom des 6 animaux dans l'ordre 3 fois (en les désignant)	Les élèves écoutent. Un élève se lève pour désigner l'animal au tableau .	5min fichier audio 2 (nom des animaux) Flashcards animaux <b>Fichier 1</b>
Apprentissage lexical	<b>Mémo 1</b> : -T fixe les flashcards à différents endroits de la classe et demande « point to the elephant, (ou en groupes : show me the...walk to the... jump to the... ) - Jeu de l'ardoise : T numérote chaque flashcard « Take your whiteboards » « What number is the elephant ? » T montre l'exemple en associant un animal à son chiffre « the bird is number 2/ bird/2 ». Relevé des réponses, « Is that correct ? Yes/no that's the ...ou What is number 3 ? » Puis T reformule « The bird is number ... » <b>Mémo 2</b> : - T dit le nom des animaux + « Can you repeat please », « Now the girls/boys repeat. » T veille à la réalisation correcte des noms d'animaux. <b>Mémo 3</b> : “What’s missing game” T commence le jeu au tableau : “Close your eyes! (T le mime), I'm going to turn around a card (T le fait). Open your eyes. Look! Guess which one is missing. “ Vérification de la consigne : “Who can explain the game ?” T dirige le jeu : il retourne une carte et déplace les autres. Très vite il peut se faire remplacer par un élève qui a trouvé.	Les élèves ne répètent pas encore. Ils écoutent et pointent l'animal.  Les élèves écrivent le n° de l'animal.  Les élèves répètent d'abord collectivement puis en groupes pour varier ce temps.  Un élève explique ce qu'il a compris du jeu en français.	8 min      4 min   10 min

	T peut insister sur la structure “Th ... <b>is missing</b> ”	Un élève dit le nom de l'animal caché. <b>The elephant is missing/ the elephant</b>	
<b>EOI + CO</b>	<b>Guess who game</b> (mime) Inviter un élève à mimer un animal devant la classe T : “ <b>You are an elephant</b> ” (Suivant les acquis des élèves T corrige les expressions et peut introduire la question “are you a...?”)	Un élève mime, les autres devinent <b>elephant.</b> <b>You are an elephant .</b> <b>Yes/no.</b> (L'élève qui a trouvé peut montrer l'animal)	<b>5 min</b>
<b>Écoute + début de production orale</b>	Chant : <b>The animals went in 2 by 2</b>	<b>Écoute + répétition</b> début du refrain (« the animals went in two by two, hurray » en mimant avec les mains)	<b>Fichier audio 1</b>
Methodologie	Préparation matériel pour séance suivante: “ <b>Cut these cards for the next lesson.</b> ” <b>Qu'avons-nous appris aujourd'hui ?</b> <b>T note sur le paperboard : T note en français les remarques des élèves.</b>	Les élèves expliquent <b>en français.</b> – le nom de 6 animaux – une chanson sur les animaux	Images animaux pour chaque élève. <b>Fichier 2</b>