

Séance 1

Réactivation : révision des questions vues jusque-là et de la date

Activités langagières :

- comprendre à l'oral
- comprendre réagir et parler en interaction orale
- Parler en continu

Capacités :

- Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes
- Suivre des instructions courtes et simples
- Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers
- Reproduire un modèle oral

Connaissances

- Syntaxe : is it ..? Yes, it is, no it isn't ;; pour les cycles 3 et par imprégnation et en jouant au jeu de la pioche
- Phonologie : prononciation correcte des noms d'animaux

Supports et matériels :

Cartes des animaux
Enregistrement de BB

Organisation spatiale :

Groupe classe et binômes

Durée :

45 minutes environ

Présentation des objectifs de la séquence et de la séance en français : « Nous allons travailler sur un album. L'objectif sur la séquence sera de créer votre version orale de l'album BB et d'être capable de le présenter en maternelle avec des marottes pour les C2, et de lire un album qu'ils auront créé pour les cycles 3/ Les cycles 3 peuvent aussi présenter leur album avec marottes. »

Présentation des objectifs de séance en français : « nous allons découvrir les personnages de l'album, et jouer ensuite au jeu de la pioche .

Capacités et activités	Déroulement et prise de parole de l'enseignant (T)	Prise de parole et activité des élèves	Matériel
Comprendre, réagit et parler en interaction orale, Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers	<p align="center"><u>Réactivation des acquis antérieurs : 5mn</u></p> <p>Ex : Jeopardy : Le meneur de jeu donne la réponse à une question standard connue (âge, adresse, nationalité, goûts...). Les candidats doivent formuler la question qui correspond. Peut être commencé même si on n'a que quatre ou 5 questions travaillées : T commence : My name's... , What's the question ? T continue : Today is ..Monday...Who knows the question?</p>	El 1 interrogé pose la question : What's your name ? El 2 interrogé pose la question : What's the day today?	Flashcards des questions apprises jusque-là. Fichier 1A Fichier 1A'
Reproduire un modèle oral/ comprendre des mots familiers	<p align="center"><u>Ecoute de l'enregistrement oral de BB :4 mn</u></p> <p>T fait écouter la chanson sans montrer les images une première fois. What did you understand ?</p>	Les élèves disent en français ce qu'ils ont reconnu, les noms d'animaux.	Fichier 1B
Reproduire correctement des phonèmes spécifiques à l'anglais	<p align="center"><u>Introduction du lexique animaux : 4 mn</u></p> <p>Activité de présentation :T affiche une flashcard. T mime le mot et le dit en anglais : This is a bear, : listen and repeat in your head / et mime l'action/ listen and repeat with your lips et mime l'action, listen and repeat with a whisper. Puis T fait de même avec tous les animaux. Affichage des 6 animaux. : a bear, a bird, a duck, a frog, a horse, a cat, avec flashcards Puis T reprend le nom de chaque animal un par un.</p>	Les élèves font selon les consignes données par T.	Fichier 1C cartes d'animaux flashcards à afficher et pour élèves 1D enregistrement Fiche 1F mémorisation lexicale (partie jaune)
	<p align="center"><u>Mémorisation lexicale animaux : 10 mn</u></p> <p>A. en réception : activité « Point to... » T dit les animaux dans l'ordre et les affiche au hasard dans la classe,. Puis T dit : .:« Point to the bird » "Point to the frog", "Point to the bear</p>		

	<p>T écrit un nombre sous chaque mot, puis il demande dans le désordre, les élèves écrivent le nombre correspondant au mot sur l'ardoise : « Which number is the frog? » Which number is the cat? » T montre l'exemple en associant un chiffre à une image (a cat-one...) au tableau</p> <p>Relevé des ardoises (erreurs plus bonne réponse)+ "Is it number ... ?" (Jeu de l'ardoise)</p> <p>Une fois la bonne réponse trouvée, Professeur (P) répète : N° 6 is a bear</p> <p><u>B ; en production :</u></p> <p><u>Activité de flashcards cachées :</u></p> <p>l'enseignant cache une à une toutes les cartes du tableau et demande aux élèves de les mémoriser et les répéter</p> <p>Activité de What's missing ?</p>	<p>les élèves montrent en fonction de l'animal désigné.</p> <p>Chaque élève note sur l'ardoise le chiffre correspondant au nom d'animal dit par P.</p>	Fichier 1G
Parler en interaction Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers	<p style="text-align: center;"><u>Appropriation :</u></p> <p>Micro tâche : Jeu du sac en collectif (2 ou 3 fois) . Pour les cycles 2, ne demander que le mot. Pour les cycles 3, stucture is it a .. ;? Yes it is, No it isn't.</p> <p>Puis T repère les élèves à l'aise et constitue des petits groupes à partir des élèves qui semblent autonomes et qui continuent la même activité en petits groupes.</p> <p>Différenciation : T garde avec les élèves qui ont besoin de poursuivre la mémorisation.</p>		Fichier 1H
	<p style="text-align: center;"><u>Bilan de la séance :</u></p> <p>Que savons-nous dire de plus aujourd'hui en anglais ?</p> <p>T note en français sur une affiche avec la date ce que disent les élèves.</p> <p>Afficher les images sur le coin anglais de la classe / pas de passage à l'écrit avant que le lexique ne soit acquis par l'ensemble de la classe.</p> <p>En fonction de l'équipement, possibilité de laisser l'enregistrement sur ENT</p> <p>l'enregistrement des noms d'animaux, de l'album et support papier avec vignettes numérotées.</p> <p>Faire découper et coller la bande animaux pour C2 et C3 (trace écrite individuelle)</p> <p>C2 : faire découper les animaux pour la création (un animal par enfant) de 3 jeux collectifs / animaux sur flashcard bâton pour pouvoir ensuite jouer l'album devant une autre classe</p>	<p>El répondent en français :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dire le nom de 6 animaux 	<p>Fichier 1C cartes d'animaux flashcards à afficher et pour élèves – à mettre sur bâtonnets</p> <p>Fichier 1I</p>