

## Séance 2

### Réactivation :

Lexique des animaux de la séance 1

### 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

### Lexique :

Noms des personnages: sheep, fish, dog, monkey, children

### Connaissances

- Syntaxe : it's a ....pour les cycles 3 et par imprégnation et en jouant au memory.
- Phonologie : prononciation correcte des noms d'animaux

### Grammaire :

Adjectifs possessifs à la 1 ère, deuxième et troisième personne du singulier

### Phonologie :

- Prononciation correcte des noms d'animaux : le /sh/ de sheep et le / tʃ/ de children
- Les sons voyelles courts fish and children / ɪ/ et et longs de sheep / i :/

### Organisation spatiale :

Groupe classe et binômes

### Durée :

45 minutes environ

Présentation des objectifs de séance en français : « nous allons à la fin de la séance jouer à un memory sur les animaux. Qu'allez-vous donc faire sur cette séance ?

Capacités et activités	Déroulement et prise de parole de l'enseignant (T)	Prise de parole et activité des élèves	Matériel
Reproduire un modèle oral/ comprendre des mots familiers	<p align="center"><b><u>Ecoute de l'enregistrement oral de BB :4 mn</u></b></p> <p>T fait écouter la chanson <b>sans m ontrer les images</b> une première fois. <b>What did you understand ?</b></p> <p>T fait réécouter avec consigne et <b>sans m ontrer les images</b> : <b>Take your flashcards. Show me the animal when you hear it.</b> (et T montre l'exemple sur le 1 er animal entendu).</p>	<p>Les élèves disent en français ce qu'ils ont reconnu, les noms d'animaux.</p> <p>Les élèves lèvent la bonne flashcard quand ils entendent le nom de l'animal dans la lecture de l'album</p>	Fichier 1B
Reproduire correctement des phonèmes spécifiques à l'anglais	<p align="center"><b><u>Introduction du lexique animaux : 4 mn</u></b></p> <p><b>Activité de présentation</b> : T affiche la flashcard, mime le mot et le dit en anglais : <b>This is a sheep</b>, : <b>listen and repeat in your head</b> / et mime l'action/ <b>listen and repeat with your lips</b> et mime l'action, <b>listen and repeat with a whisper</b>. Puis T fait de même avec tous les animaux.</p> <p>Affichage des 6 animaux avec les flashcards : <b>a sheep, a fish, a dog, a monkey, children.</b></p> <p>Puis T reprend le nom de chaque animal un par un.</p>	<p>Les élèves écoutent et font ce que demande T.,</p>	Fichier 1C Fichier 2A
	<p align="center"><b><u>Mémorisation lexicale animaux : 10 mn</u></b></p> <p><b>A. en réception :</b> <b>activité « Point to... »</b> T dit les animaux dans l'ordre et les affiche au hasard dans la classe,. Puis T dit : <b>« Point to the sheep »</b> <b>«Point to the children»</b>, <b>«Point to the dog... »</b></p> <p>T écrit une lettre sous chaque mot, puis il demande dans le désordre, les élèves écrivent la lettre correspondant au mot sur l'ardoise :<b>« Which number is the sheep ?” Which number is the dog?”T montre l'exemple en associant un chiffre à une image (a dog-one...) au tableau Relevé des ardoises (erreurs plus bonne réponse)+ “Is it number ... ?”</b> (Jeu de l'ardoise) Une fois la bonne réponse trouvée, Professeur (P) répète : <b>N° 6 is a monkey</b></p> <p><b>B ; en production :</b> <b>Activité de flashcards cachées :</b> l'enseignant cache une à une toutes les cartes du tableau et demande aux élèves de les mémoriser et les répéter</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 1C

<p>Parler en interaction Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Appropriation :</u></b></p> <p>Micro tâche : memory en collectif . pour que les élèves comprennent la règle Cycle 2, : ne demander que le mot. Cycle 3: structure it's a ....</p> <p>Puis T repère les élèves à l'aise et constitue des petits groupes hétérogènes. Pour les élèves les plus à l'aise, possibilité de rajouter le lexique vu en séance 1.et de jouer en collaboration et non en compétition. .</p> <p>Différenciation : T garde avec les élèves qui ont besoin de poursuivre la mémorisation.</p>		<p>Fichier 2B Fichier 2D</p>
	<p style="text-align: center;"><b><u>Bilan de la séance :</u></b></p> <p>Que savons-nous dire de plus aujourd'hui en anglais ? T note en français sur une affiche avec la date ce que disent les élèves. Ex = le 10 /11 nous avons appris à dire les noms d'animaux et coller en dessous les flashcards d'animaux 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 l'enregistrement des noms d'animaux, de l'album et support papier avec vignettes numérotées. Faire découper et coller la bande animaux pour C2 et C3 ( trace écrite individuelle) 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"> <li>▪ Dire le nom de 6 animaux</li> </ul> <p>El réexpliquent en français...</p>	<p>Fichier 2D</p>