



## Séance de langue vivante cycle 3 « Hello, goodbye » - séance 2

élève peut être amené à expliquer en français, ce que veut dire la formulation « *You say...* ».

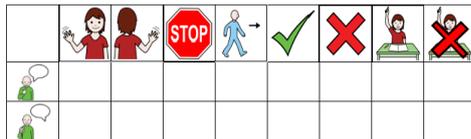
### Appropriation collective

Les élèves écoutent puis répètent les différentes phrases du refrain de la chanson, en s'appuyant sur le script (page 1)

#### Activité de compréhension de l'oral :

« *Listen and number* »

L'enseignant distribue la fiche d'activité aux élèves.



L'activité consiste ensuite à numéroter les cases au fur et à mesure qu'elles sont nommées.

Exemple : « *Number 1 : I say yes.* », « *Number 2 : you say goodbye.* ».

La correction collective sera l'occasion de faire répéter les phrases aux élèves (collectivement). Cette activité peut être proposée plusieurs fois si les élèves écrivent avec un crayon à papier.

#### Activité de répétition collective (parler en continu) :

« *Tic tac toe* » : L'enseignant joue contre toute la classe. Il dispose 9 *flashcards* au tableau dans une grille de 3 par 3.



Il dispose d'aimants de deux couleurs différentes qui serviront de jetons.

L'objectif est d'aligner trois jetons. (jeu du morpion)

L'enseignant commence la partie en disposant un jeton dans une case de son choix et en nommant l'élément qui figure dans la case. Ex : « *I say hello.* ». Les élèves répètent collectivement.

Un élève de la classe vient ensuite au tableau, et choisit une des cases. Il la nomme et le groupe classe répète.

La partie se poursuit jusqu'à épuisement des jetons ou jusqu'à ce que trois jetons de couleur identiques aient été alignés.

Une seconde partie peut opposer les élèves de la classe répartis en deux demi-groupes. La répétition collective est essentielle à ce stade des apprentissages. (Un élève propose, et son groupe répète collectivement sa proposition).

### Appropriation par groupes

Jeu du *tic tac toe* par binômes. (prévoir une grille de *tic tac toe* et 10 jetons de deux couleurs différentes par binôme)

Consigne : « *Let's play tic tac toe.* »

Variante possible :

Lorsqu'un élève pose un premier jeton, il dit par exemple :

« *I say yes.* ».

Le joueur suivant doit alors dire :

« *You say yes, and I say hello.* »

## Séance de langue vivante cycle 3 « Hello, goodbye » - séance 2

### Conclusion de séance

Bilan de séance : Qu'avons-nous appris aujourd'hui ?

Pour ce bilan, se référer à l'affichage réalisé en début de séquence.

Éventuellement préciser les différentes étapes de l'appropriation de formulations et de lexique : Comprendre, répéter, puis utiliser de façon autonome.

Je comprends quand j'entends ce mot/cette phrase.	Je peux répéter ce mot/cette phrase si on me donne un modèle.	Je peux utiliser seul ce mot/cette phrase à l'oral, sans modèle.	Quand je lis ce mot/cette phrase, je comprends.	Je peux utiliser ce mot/cette phrase dans un écrit avec modèle.	Je peux utiliser ce mot/cette phrase dans un écrit sans modèle, en autonomie.
---	---	--	---	---	---

Les objectifs de la séance étaient la découverte de la formulation « you say », du couplet n°2 de la chanson.

Par ailleurs, le travail sur les éléments découverts en séance 1 a été poursuivi (utilisation autonome à l'oral) :



### Activités de baladodiffusion suggérées :

- Écouter les couplets 1 et 2 de la chanson en suivant du doigt sur le script visuel



- seul ou en binômes, s'entraîner à chanter le premier couplet et s'enregistrer pour se réécouter. La version karaoké du couplet n°1 peut être utilisée pour l'entraînement.



Séance "hello goodbye" de DSDEN 44 - V. Beckmann est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International](#). Les autorisations au-delà du champ de cette licence peuvent être obtenues à [vincent.beckmann@ac-nantes.fr](mailto:vincent.beckmann@ac-nantes.fr)