

Cycle : 3

Titre : where's Spot ? Construction d'un jeu type Cluedo

scénario pédagogique École Numérique Rurale de l'école publique primaire de la Meilleraye de Bretagne

Descriptif rapide : Construire et apprendre à jouer au CLUEDO sur le thème de « Where's Spot ? » en anglais

Mot(s) clé(s) : langue vivante, anglais, tableau numérique, Spot

Domaines d'activités : Langue vivante (Anglais)

Compétences visées :

- Communiquer, au besoin avec des pauses pour chercher ses mots.
- Répondre à des questions et en poser.
- Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes.
- Reproduire un modèle oral.
- Renseigner un questionnaire.

Domaines du B2i :

S'approprier un environnement informatique de travail
S'informer, se documenter.

Compétences du B2i :

- 1.2 Je sais allumer et éteindre l'équipement informatique ; je sais lancer et quitter un logiciel.
- 1.4 Je sais accéder à un dossier, ouvrir et enregistrer un fichier.
- 4.2 Je sais repérer les informations affichées à l'écran.

Dispositif pédagogique :

En classe entière, avec tableau numérique avec connexion internet.
Possibilité de travail en petits groupes

Matériel et supports :

Tableau numérique avec connexion internet
Matériel spécifique à chaque séance (cf. fiches de préparation jointes.)

Déroulement :

5 séances de 45 min. Utilisation du TNI au cours des deux premières séances.

Séance 1 : Appropriation du projet. Acquisition du vocabulaire « rooms ». Utilisation de l'activité « What's missing? » sur TNI

Séance 2 : Acquisition du vocabulaire « furnitures ». Acquisition de structures langagières : « where's... ? It 's in.... »
Utilisation de l'activité « What's missing? » sur TNI

Séance 3 : Appropriation du plateau de jeu. Utilisation de la grille d'enquête.

Séances 4 et 5 : complexification du jeu.

Auteur(s) :

Adam Alexandre – De Coniac Quitterie PE 44