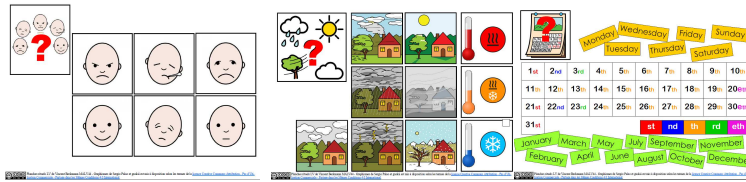


Séance de langue vivante cycle 3 « food » - séance 1

Rituels

Activités rituelles : date / météo / Comment allez-vous ? / révision de formulations, lexique, jeux et chansons antérieurs à la séquence. Éventuellement utiliser planches rituels.



Réactivation – Recycling

Pas de phase de réactivation pour la première séance de la séquence.

Découverte

Situation de déclenchement :

1° découverte de l'audio « Do you like banana soup? ».

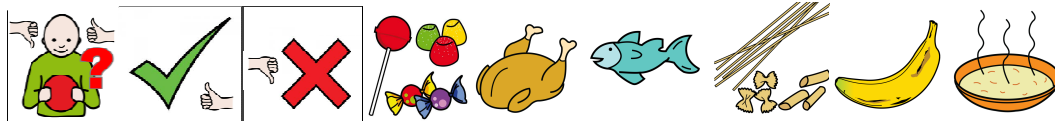
Écoute de l'audio seul.

- **Activité « Listen to the song »** (document audio "do you like banana soup.mp3").
Situation : L'enseignant propose l'écoute des trois couplets de la chanson, sans illustration. Après cette première écoute, il demande à ses élèves s'ils ont reconnu des mots.

Consigne : "Listen to the song" / "Did you recognize any word?"

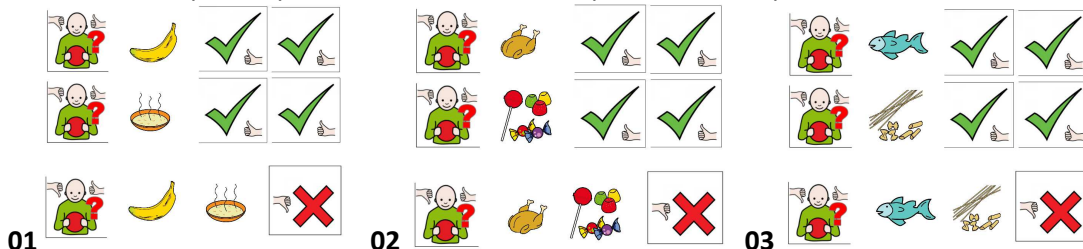
- **Activité "Look and listen"**

Support : documents audio 01-02-03 ainsi que les flashcards suivantes.



Do you like? / Yes, I do. / No, I don't. / candies / chicken / fish / pasta / bananas / soup
(L'écrit est à l'attention de l'enseignant, pas des élèves !)

Situation : Chaque couplet est écouté avec le script visuel correspondant.



Consigne : "Look and listen to the song." / "Did you recognize more words?"

Phase en français : "Qu'avez-vous compris de cette chanson?". / Quelle a été votre impression pendant la première écoute. / A-t-elle été confirmée par les images ? / Avez-vous compris le sens des pictogrammes ? – L'enseignant confirme ou complète la compréhension des trois couplets.

2° Expliquer le projet actionnel envisagé :

Apprendre à parler de ses goûts alimentaires et à poser des questions à quelqu'un sur ce sujet, afin de pouvoir jouer au jeu « shopping list ».

Établir une liste des notions à acquérir pour réaliser le projet. Réaliser un affichage temporaire qui servira lors de chaque phase de bilan. Une explication sommaire de la règle du jeu est également envisageable.

Appropriation collective

1° Activités de compréhension de l'oral :

- Activité « Listen and point »

Situation : L'enseignant dispose les *flashcards* sur les murs de la classe. Il nomme ensuite un des éléments. Les élèves doivent alors désigner du doigt l'élément nommé. L'enseignant peut éventuellement tendre des pièges pour rendre la situation ludique. L'activité doit être assez rythmée. **Consigne : « Listen and point to the flashcard! »**

Exemple : « Point to : Yes I do. / Point to the chicken / Point to the fish... »

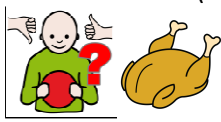


- Activité « Listen and show »

Situation : L'enseignant distribue aux élèves les vignettes individuelles. Les éléments visés pour cette séance sont découpés et posés sur les tables des élèves.

Il formule des phrases, et les élèves doivent montrer les *flashcards* correspondantes.

Exemple : « Do you like chicken? » (les élèves doivent montrer les deux vignettes individuelles

correspondantes). 

- Activité « Thumbs up if it's correct »

Situation : L'enseignant affiche la *flashcard* « Do you like...? » Il ajoute ensuite un des éléments lexicaux, et formule une phrase qui peut correspondre, ou non à la *flashcard* affichée.

Les élèves doivent alors signifier si la phrase correspond, en levant les pouces, ou si elle ne correspond pas, en pointant les pouces vers le bas.



Exemple : Si l'enseignant montre la *flashcard*, et dit « Do you like chicken. ».

Les élèves doivent pointer les pouces vers le bas. S'il dit « Do you like candies ? », les élèves doivent pointer les pouces vers le haut.

Consigne : « Thumbs up if it's correct. Thumbs down if it's not. »

2° Activités de répétition collective (parler en continu)

- Activité « Repeat if it's correct. »

Situation : Même situation que précédemment mais les élèves doivent répéter la phrase si elle correspond à l'affichage. **Consigne : « Repeat if it's correct. Don't (repeat) if it's not. »**

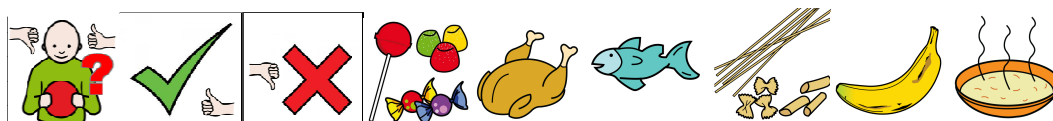
- Activité « This one is out »

Situation : L'enseignant dispose les 9 *flashcards* au tableau, face visible. Collectivement et à haute voix, les cartes sont toutes nommées.

A l'issue de cette première série, l'enseignant retourne une *flashcard*, et dit « This one is out. ».

Les élèves énoncent alors toute la série de cartes, y compris celle qui est retournée.

On poursuit ainsi, en retournant une carte de plus à chaque tour.



Séance de langue vivante cycle 3 « food » - séance 1

Conclusion de séance

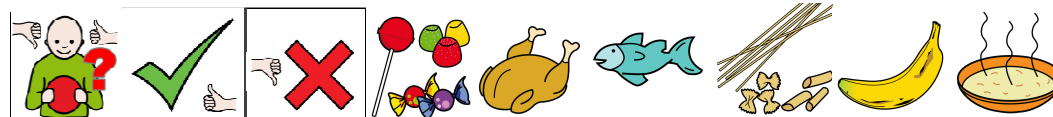
Bilan de séance : « Qu'avons-nous appris aujourd'hui ? »

Se référer si possible à l'affichage temporaire réalisé en début de séance, et faire le point sur l'avancée du projet.

Éventuellement distinguer les mots que les élèves comprennent, ceux qu'ils savent répéter, et ceux qu'ils savent dire de façon autonome en s'appuyant sur la grille suivante :

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 chanson, la découverte, la compréhension et la répétition des éléments lexicaux et formulations suivants :



Il pourra être utile de les faire nommer en français par les élèves.



Séance "food" 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](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). Les autorisations au-delà du champ de cette licence peuvent être obtenues à vincent.beckmann@ac-nantes.fr