

Rituels

Activités rituelles : date, météo, « comment allez-vous ? », révision de formulations, lexique, jeux, chansons antérieurs à la séquence...

Réactivation – Recycling

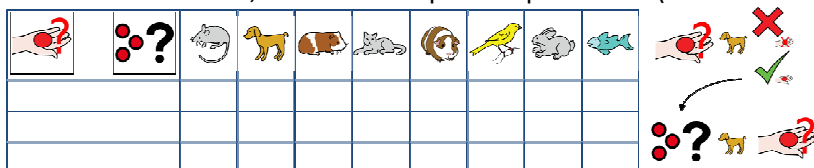
Activités de rebrassage des éléments appris lors des séances 1 à 4

- Activité « *Memory images-mots n°2* » (éventuellement)

Cette activité peut également être envisagée pour une remédiation ultérieure.

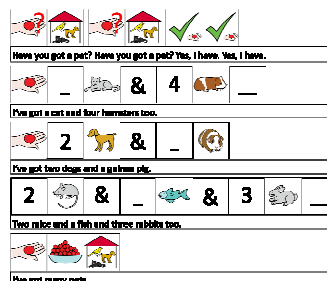
- Activité « *Class survey* » (enquête de classe)

Situation : Les élèves se voient confier un tableau d'enquête, et doivent interroger deux camarades de classe, afin de le remplir complètement (voir séance 4)



- Activité chant collectif « *Have you got a pet?* »

Situation : l'enseignant affiche le script de la chanson, avec le texte. En appui sur ce support, la chanson est reprise collectivement, ou par petits groupes.



Production d'écrit (cycle 3)

Activités de production d'écrit

Situation : les élèves écrivent un court dialogue entre deux personnages de bande-dessinée au sujet de leurs animaux. Pour réaliser ce travail, ils disposent de leurs cahiers, et notamment des fiches « *pets vocabulary* » et « *pets sentences* ».

Le travail est d'abord réalisé au brouillon, puis recopié au propre sur la fiche « *My pets* ». Si le besoin se fait sentir, il est possible de visionner ou faire réécouter le dialogue entre Tom et Jenny : « *How many pets have you got ?* ». La fiche « *My pets* » propose également un espace qui permet à chaque élève de parler de ses animaux : « *I've got... dogs. I haven't got cats...* »



Ces activités permettront à l'enseignant d'évaluer la capacité suivante :

Ecrire : « Produire de manière autonome quelques phrases sur lui-même, sur des personnages réels ou imaginaires. »

Pour cela, il faudra avoir précisé les attendus aux élèves en termes de formulations :

« *Have you got... ? – Yes, I have./No, I haven't. - I've got ... / I haven't got... .* »

Tâche finale

Activité ludique d'interaction (à dominante « parler en interaction »)

Jeu de « *Go fish!* »

Situation : jeu (2 à 4 joueurs)

Ce jeu se joue ici avec un paquet de 32 cartes (4 animaux de chaque sorte). Chaque joueur reçoit 5 cartes. (7 cartes si l'on joue à deux). Les cartes restantes forment la pioche (*the stock*).

Un joueur commence. Pendant son tour de jeu, il demande à un adversaire une catégorie de cartes (les chiens par exemple) : « *Have you got dogs?* ». Le joueur en question doit lui

Séance de langue vivante au cycle 3 « pets » - séance 5

répondre, puis lui donner toutes les cartes de la catégorie qu'il a en main : « *Yes, I've got 2 dogs./No, I haven't.* ». Si le joueur obtient ainsi une ou plusieurs cartes, il peut rejouer. S'il n'obtient rien, il doit alors piocher. On lui dit alors : « *Go fish!* ».

S'il fait une « bonne pioche » (*lucky draw*), il montre la carte piochée, et peut rejouer. Sinon, c'est au tour du joueur qui se trouve à sa gauche de demander.

Dès qu'un joueur réunit les quatre cartes d'une catégorie, il les montre et les pose devant lui, face cachée. (On peut lui demander d'utiliser la formulation traditionnelle « *I've got a book.* », ou, « *I've got four dogs.* » Le jeu continue soit jusqu'à ce qu'un joueur n'aie plus de cartes, ou jusqu'à ce que la pioche soit épuisée. Le gagnant est celui qui a alors le plus de familles complètes.

Une version en ligne du jeu est accessible ici :

<http://www.gofish-cardgame.com/>

Les règles du jeu peuvent être affichées au tableau, avec ou sans les formulations en jeu.

Cette activité peut être l'occasion pour l'enseignant **d'évaluer** la capacité suivante :

Comprendre, réagir et parler en interaction : poser des questions et y répondre. (phase d'interaction)

Pour cela, il faudra avoir précisé les attendus aux élèves en termes de formulations :

Have you got... ? – Yes, I've got / No, I haven't.

Parler en continu : reproduire un modèle oral (lorsqu'un élève annonce qu'il a une « famille »)

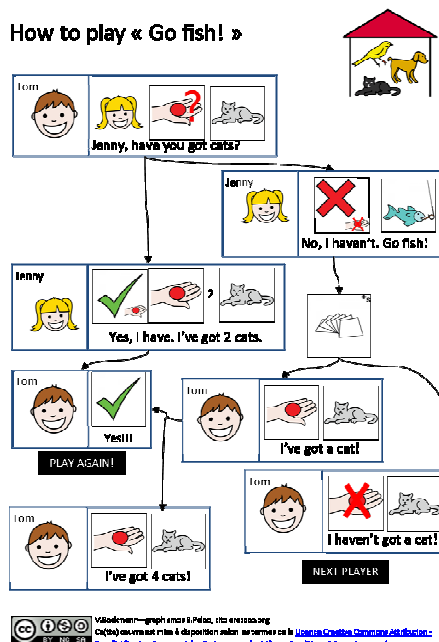
Pour cela, il faudra avoir précisé les attendus aux élèves en termes de formulations :

"I've got four dogs."

Les pictogrammes pourront être affichés au tableau.

Pour cela, l'enseignant se dotera d'une grille, permettant d'identifier les élèves qui maîtrisent les formulations et le lexique visés.

How to play « Go fish! »



Conclusion de séance

Bilan de séquence :

Faire identifier les objectifs de la séance par les élèves, et faire le point sur leur acquisition. Se référer si possible à l'affichage temporaire réalisé en début de séquence, et faire le point sur la réalisation du projet :

- qu'avons-nous appris pendant cette séquence ?
- Avons-nous réussi à réaliser notre projet ?
- Quelles sont les difficultés qu'il reste à surmonter ?

Une remédiation pourra être envisagée en fonction des retours des élèves et des évaluations réalisées. Les productions d'écrit et le jeu de « go fish! » pourront notamment être repris lors des séances ultérieures.



Séance "pets" 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