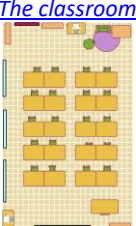
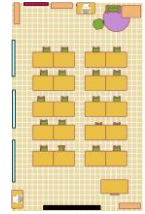
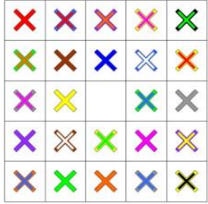
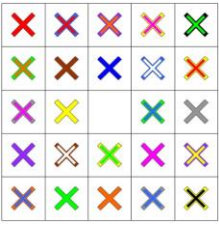


Séance 1 : <u>(consignes audio)</u>	Découvrir le projet et les premières directions	 45 minutes
 5 min  Audio 01 The classroom  Poster <i>Hide and seek</i>	RITUEL  <i>Hide and seek (cache-cache)</i> • Afficher le poster <i>Hide and seek</i>. (Il s'agit d'un plan simplifié de votre classe, il peut être produit avec classroom4teachers.org) • Ecouter l'audio « <i>The classroom</i> » et designer les différents éléments mobiliers de la classe quand ils sont nommés. • Interroger le groupe d'élèves en désignant un des <i>éléments</i> du poster. P. : <i>Where is this in the classroom? Point it with your finger.</i> • Valider en pointant du doigt, et en nommant l'objet. • Poursuivre avec les autres pictogrammes du poster. 	Script audio : <i>a window – the door – a table – a chair – the board – the teacher's desk – shelves</i>  Vos élèves auront peut-être envie de répéter les noms des différents éléments mobiliers de la classe. L'objectif, pour cette fois est bien de rafraîchir la mémoire auditive de vos élèves.
 15 min  Vidéo Side Quest – Blind in a maze	DÉCOUVERTE  <i>Découvrir une vidéo du jeu Minecraft</i> <u>Activité de contextualisation :</u>  Connaissez-vous le jeu minecraft ? C'est un jeu dans lequel on se déplace dans un univers virtuel. Connaissez-vous des mots que l'on utilise en anglais ou dans une autre langue pour se déplacer ? Prendre en note les propositions sur un cahier. A la fin de ce temps, prévenir les élèves que les déplacements vont être très importants dans le projet qui va être mené, et que certains mots qu'ils viennent de proposer sont utilisés dans la vidéo à venir. <u>Activité de découverte :</u> Visionner la vidéo <i>Blind in a maze</i> et demandeur aux élèves de repérer des instructions pour se déplacer. P. : <i>Watch the video. Do you recognize words? Do you recognize directions or actions?</i> É. : Réponses possibles des élèves (en anglais) <i>forward, up, left, right, stop.</i> Visionner à nouveau la vidéo et demandeur de retenir les instructions que l'on entend et de dire ce que l'on a compris. P. : <i>Watch the video again. Try to understand the situation and remember the different directions and instructions.</i> É. : Réponses possibles des élèves (en français) On voit un personnage qui se déplace dans un labyrinthe. Il y a deux joueurs. Ils jouent à Minecraft. Il y en a un qui donne des instructions à l'autre. Indiquer que la classe va mener un projet de chasse au trésor à la fin de la séquence.	 L'objectif ici est de garder une mémoire des connaissances initiales. Idéalement, il ne faudrait pas que vos élèves puissent lire les termes que vous écrivez. Toutes les langues sont les bienvenues.  La vidéo choisie est relativement complexe en termes de débit et de formulations. N'hésitez pas à rassurer vos élèves en leur disant qu'il est parfaitement normal qu'ils ne comprennent pas tout ce qui se dit. L'objectif pour eux sera juste de comprendre le sens global de la situation et de repérer quelques mots au passage.
 20 min  Audio 02 directions 6 Flashcards "directions"  6 Flashcards	APPROPRIATION ORALE  <i>Comprendre les noms des directions</i> <u>Activité : Look and listen – tuto vidéo</u> Afficher les <i>flashcards</i> au tableau et diffuser l'audio « <i>directions</i> ». Montrer du doigt les flashcards les unes après les autres. Écouter l'audio à deux reprises et désigner ces flashcards. P. : <i>Look and listen.</i> <u>Activité : Listen and point - tuto vidéo</u> Afficher les flashcards à différents endroits du tableau comme indiqué : P. : <i>Show the flashcards.</i>	Script : <i>go, stop, left, right, up, down.</i>  Il est possible de coller les flashcards avec de la pâte à fixer en-dehors du tableau.

"directions"  (*) (*) Par binôme : une grille au trésor et un pirate.   (*)	Énoncer une direction et demander aux élèves de pointer du doigt la <i>flashcard</i> correspondante. P. : <i>Up ... Point up.</i> Valider et recommencer avec les différentes directions et actions. Activité : Listen and mime – tuto vidéo Proposer un geste par formulation, puis demandeur aux élèves de faire ce geste lorsqu'ils entendent la formulation correspondante. P. : <i>Look at the mime, then listen and mime.</i>   Activité : Listen, repeat and move the pirate. Afficher la grille au trésor grand format et en distribuer une par binôme ainsi que le petit pirate. Faire positionner la grille telle qu'affichée au tableau (croix rouge en haut à gauche). Demandeur aux élèves de placer le personnage sur la case blanche. P. : <i>Here is a maze and a little pirate. Put the pirate in the center.</i> Énoncer une succession d'instructions, faire répéter chaque instruction par les élèves puis demandeur de déplacer le pirate. Valider en déplaçant le personnage au tableau. P. : <i>Listen, repeat and move the pirate. Go up. Go up (again). Go right. Go down. Go right. Stop.</i> Demandeur sur quelle case se trouve le pirate : P. : <i>What colour is the cross ?</i> É. : <i>It's red and yellow.</i> Renouveler l'activité avec un parcours plus long. Activité : Pairwork Demandeur à un élève de chaque binôme d'inventer un chemin vers un trésor, et de l'énoncer à voix haute à son partenaire qui déplacera le pirate.  P. : <i>Guide your friend to the treasure.</i> É. : <i>(formulations attendues) Go down, go left, go up, stop.</i> Inverser les rôles au sein du binôme plusieurs fois. 	 On dira "point to go/stop.". En revanche, pour les directions, on pourra se passer du "to" : « point left. »  L'orientation du personnage n'a pas d'importance puisqu'il s'agira ici de mouvement absolu. L'orientation n'a donc pas d'incidence sur les déplacements. Si certains binômes choisissent une orientation différente, il sera intéressant de noter que leur point d'arrivée restera le même. <u>Il est nécessaire que les deux élèves du binôme soient côte à côte, idéalement face au tableau.</u>  Il ne s'agit pas encore ici d'une activité de codage mais plutôt d'une activité d'appropriation orale. La validation se fera au fil des déplacements. <u>Il est nécessaire que les deux élèves du binôme soient côte à côte.</u>
 5 min 6 Flashcards "directions"  La grille  Une grande feuille de papier type « paperboard »	BILAN DE SÉANCE 1- Qu'avons-nous appris aujourd'hui ?  Montrer les différentes <i>flashcards</i> et demandeur : P. : <i>Selon vous, que signifient tous ces mots ?</i>  Valider les réponses apportées en français. 2- Mise en projet  Annoncer que l'on va apprendre à nommer les directions en anglais mais aussi à écrire des messages pour une chasse au trésor. Demandeur ce qu'il faut apprendre à faire et à dire en anglais pour réaliser ce projet. É. : <i>Savoir dire les directions, savoir dire qu'on avance ou qu'on recule, qu'on se tourne, qu'on s'arrête.</i> Prendre en note ces éléments sur un poster vierge afin de s'y référer en cours de séquence.	

Avant la séance 2 : Proposer les activités marquées d'un astérisque (*) dans une séance courte de 15 min :

Listen and mime - Listen, repeat and move the pirate - Pairwork