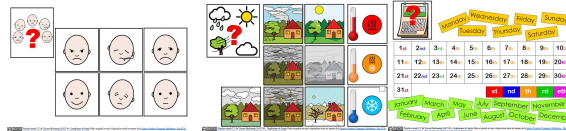


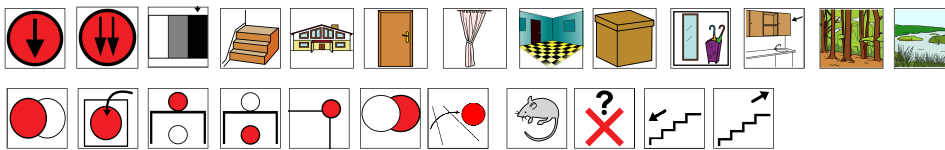
Rituels

Activités rituelles : date, météo, comment allez-vous, révision de formulations et lexique anciens (activités avec *flashcards* par exemple).
Eventuellement utiliser planches rituels.



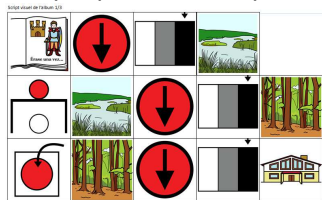
Réactivation – Recycling

Activités de rebrassage des éléments appris lors des séances 1 à 5 :



- **Ecoute et visionnage du script visuel de l'album.**

L'album est raconté une première fois avec appui sur le script visuel, et sans l'album :
Chaque phrase est répétée collectivement.



- **Remise en ordre des phrases du script visuel :**

Situation : Les treize phrases qui constituent le script visuel de l'album sont réparties entre tous les élèves, par binômes. L'enseignant lit l'album, et les élèves viennent au tableau lorsqu'ils entendent la phrase qui leur a été confiée.

Ils lisent alors à haute voix leur phrase, avec l'aide éventuelle de leurs camarades.

Consigne : "Come to the board when you hear your sentence. Read your sentence."

Appropriation par groupes

Activités d'interaction orale :

- **Snap ! :**

Situation : Les élèves jouent par groupes de 4 avec les 8 vignettes qui leur ont été distribuées pendant la séance 5. Ils en forment une pile qu'ils disposent, face cachée devant eux. Pour chaque groupe, un totem (petit objet facilement préhensible) est désigné.



Principe du jeu : A tour de rôle, les élèves dévoilent la carte qui se trouve sur le dessus de leur paquet et la nomment. Ils poursuivent ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que deux cartes identiques soient visibles. Il y a alors « bataille ». Le premier joueur qui nomme la carte, dit « snap ! », et se saisit du totem, a gagné la bataille. Il récupère alors toutes les cartes posées par l'adversaire avec lequel il était en bataille.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ait récupéré toutes les cartes.

Important : la deuxième carte dévoilée par les joueurs vient recouvrir la première. Il n'y a donc jamais plus d'une carte visible par joueur.

Remarque : Chaque élève peut avoir noté ses initiales sur le verso de la carte afin de gagner du temps lors de la récupération des cartes.

Consigne : « *Let's play Snap with your new flashcards !* »

- *Write your own tale :*

Situation : Les élèves sont répartis par groupes de 3 élèves. Ils disposent de toutes leurs vignettes individuelles. Ils vont devoir ré-inventer l'album, et l'écrire avec leurs *flashcards*. Ils doivent produire une succession de 3 ou 4 phrases.

Consigne : « *Write a new story with your flashcards.* »

Après quelques minutes, chaque groupe présente sa petite histoire.

L'enseignant peut à ce moment retranscrire le texte entendu au tableau en utilisant les *flashcards*.

L'enseignant réexplique ensuite que lors de la prochaine séance, les élèves devront inventer une histoire de 4 ou 5 pages, sur le modèle de l'album étudié, qu'ils devront illustrer, et que chaque élève devra pouvoir lire à haute voix le texte d'une page. Dans cette histoire, ils pourront réutiliser le vocabulaire nouvellement acquis, ou du vocabulaire plus ancien. De même, ils pourront utiliser l'adjectif « *dark* », ou en choisir un (des) autre(s).

Trace écrite

Situation : Au tableau, l'enseignant écrit sur une colonne les mots suivants :

Stairs – across – behind – a corner – a moor – dark – up – down

et éventuellement : *there are/were*

Il dispose les *flashcards* au tableau. Collectivement, on associe les *flashcards* avec le mot qui lui correspond.

Les fiches « *Directional vocabulary* », « *house and nature vocabulary* », ainsi que la nouvelle fiche « *sentences* » sont complétées.

Conclusion de séance

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

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 l'avancée du projet.

Les objectifs de la séance étaient l'utilisation autonome à l'oral, et le passage à l'écrit des éléments suivants :

