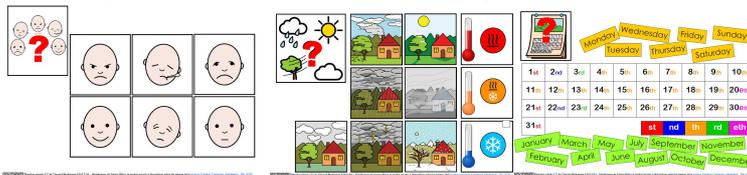


## Rituels

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 « *Have you got a pet?* ».

Écoute de l'audio seul.

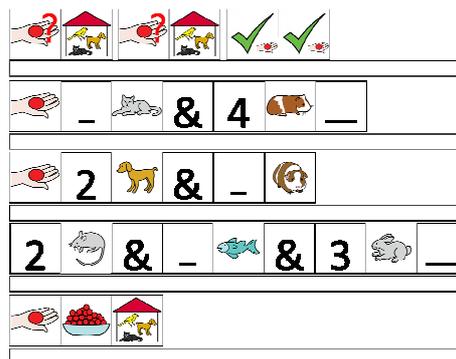
- **Activité « Listen to the song »** (document audio "*have you got a pet.mp3*").  
Situation : L'enseignant propose l'écoute de la chanson, sans illustration.  
Après cette première écoute, il demande à ses élèves s'ils ont reconnu des mots.  
**Consigne** : "*Listen to the song*" / "*Did you recognize any word?*"

- **Activité "Look and listen"**

Support : documents audio "*have you got a pet.mp3*" ainsi que le script visuel fourni.

Situation : La chanson est écoutée avec le script visuel suivant :

**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 initiale des élèves.

2° Expliquer le projet actionnel envisagé :

**Apprendre à parler de ses animaux domestiques et à poser des questions à quelqu'un sur ce sujet, afin de pouvoir jouer au jeu traditionnel "go fish!".**

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 (voir fiche descriptive du jeu jointe).

## Appropriation collective

1° Activités de compréhension de l'oral :

- **Activité « Listen and point »**

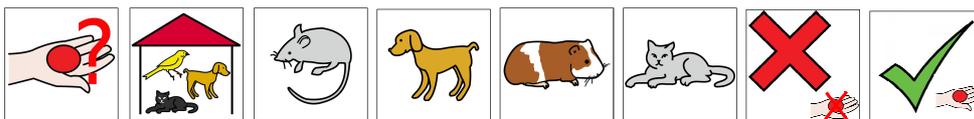
Situation : L'enseignant dispose les *flashcards* sélectionnées sur les murs de la classe. Il nomme ensuite un des éléments. Les élèves doivent alors désigner du doigt l'élément nommé.

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!* »

## Séance de langue vivante cycle 3 « pets » - séance 1

Exemple : "Point to : Have you got... ? / Point to : pet / Point to : fish..."



(have you got... ? – pet – mouse – dog – hamster – cat – Yes, I have. – No, I don't.

### - 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 : « Have you got a mouse? » (les élèves doivent montrer les deux vignettes individuelles correspondantes).



### - Activité « Thumbs up if it's correct »

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

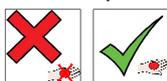
Les élèves doivent alors signifier si la phrase correspond, en levant les pouces, ou si elle ne correspond pas, en pointant les pouces vers le bas.

Exemple : Si l'enseignant montre les *flashcards*,   et dit « Have you got a dog? ». Les élèves doivent pointer les pouces vers le bas. S'il dit « Have you got a hamster? », les élèves doivent pointer les pouces vers le haut.

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

### Activité « Listen and show your answer. »

Situation : L'enseignant pose une question à ses élèves sur les animaux familiers qu'ils possèdent. Ils doivent alors répondre en montrant la *flashcard* correspondante (Yes, I have. Ou No, I haven't.)



Exemple : « Have you got a dog ? » (l'enseignant peut éventuellement afficher les *flashcards* correspondantes pour faciliter la compréhension des élèves.) L'enseignant peut multiplier les répétitions des formulations « Yes, I have. » et « No, I haven't. » en désignant les *flashcards* affichées par les élèves.

### Activité « Listen and put in the right order. »

Situation : L'enseignant nomme les différents éléments lexicaux et formulations et les affiche, face cachée au tableau, en incitant les élèves à faire la même chose sur leur table, avec leurs vignettes individuelles.

Exemple : "Number 1 is : the cat – number 2 is : the dog – number 3 is : pets – number 4 is : have you got... ? – number 5 is : the mouse – number 6 is : Yes, I have. – Number 7 is : the hamster – number 8 is : No, I haven't."

Les élèves doivent avoir disposé leurs vignettes dans l'ordre d'énonciation, soit :



Lors de la phase de vérification/correction, l'enseignant pourra interroger la classe, ou commencer à faire répéter collectivement le groupe. Par exemple : « What is number 1 ? »

## Séance de langue vivante cycle 3 « pets » - séance 1

### 2° Activités de répétition collective (parler en continu)

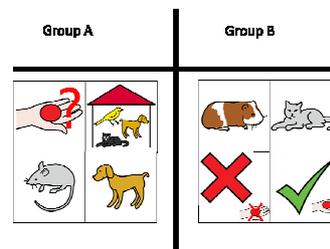
- **Activité « Repeat if it's correct. »**

Situation : Même situation que dans l'activité « *Thumbs up if it's correct* », 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 « Repeat if it's yours »**

Situation : L'enseignant dispose les 8 *flashcards* au tableau, face visible, réparties en deux colonnes, comme dans l'exemple ci-joint :



Collectivement et à haute voix, les cartes sont d'abord toutes nommées. L'enseignant subdivise ensuite la classe en deux groupes (soit en fonction de leur positionnement dans la classe, soit en fonction de leur appartenance à un groupe : garçons/filles, ou CM1/CM2...). Chaque groupe se voit attribuer une colonne contenant des *flashcards*.

**Consigne :** « *Repeat the word if it's in your column./Repeat if it's yours.* »

L'organisation des *flashcards* peut ensuite être modifiée. L'enseignant peut évidemment jouer sur la vitesse, pour rendre l'activité plus ludique, et éventuellement, dans un second temps, procéder à des éliminations.

### Conclusion de séance

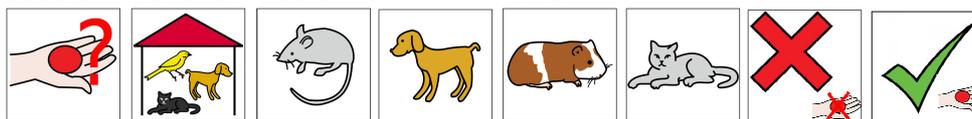
**Bilan de séance :** « Qu'avons-nous appris aujourd'hui ? »

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 "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](mailto:vincent.beckmann@ac-nantes.fr)