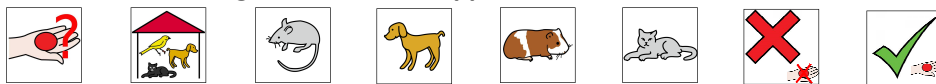


Rituels

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 de la séance 1 :



- **Réécoute de la chanson « Have you got pets? »**

Situation : Les *flashcards* suivantes sont attribuées chacune à un élève. Les sept élèves concernés viennent se positionner devant le reste de la classe.



L'enseignant propose alors une écoute de la chanson « *Have you got pets?* ». Lorsque les élèves entendent le mot qui leur a été confié, ils doivent le montrer à la classe.

Consigne : « Show the flashcard when you hear your word. »

Cette activité peut être menée plusieurs fois. Au besoin, l'enseignant marquera des pauses dans l'écoute de la chanson.

- **Activité « Repeat if it's yours »** (voir séance 1)

- **Activité « Slowly »** (par équipes)

Situation : La classe est subdivisée en deux groupes. L'enseignant dispose pour cette activité d'un cache cartonné plus grand que les *flashcards*. Il dévoile tout doucement l'une d'entre elles. Le premier élève qui lève la main en pensant avoir identifié la *flashcard* en question la nomme à haute voix. Son groupe est invité à répéter sa proposition. Si elle est correcte et correspond effectivement à la *flashcard* mystère, l'équipe marque un point. Sinon, l'enseignant continue à dévoiler l'image progressivement, jusqu'à ce qu'un autre élève ne lève la main.

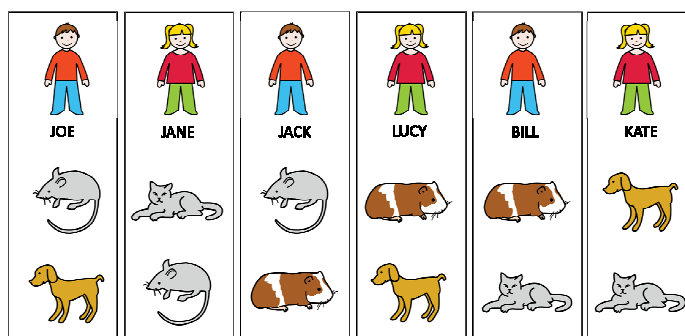
Consignes : « Put your hand up and say the word. Can the group repeat please? »


Appropriation collective (suite et fin)

Activités de répétition collective (parler en continu) :

- **Activité « The guess who game » (phase collective)**

Situation : les élèves se voient confier une fiche présentant différents personnages, ainsi que les animaux qu'ils possèdent. La classe est subdivisée en trois groupes qui peuvent poser une question à tour de rôle.



L'enseignant choisit un personnage et répond aux questions des élèves. On procédera ainsi : un élève est choisi pour poser la première question. Il la pose individuellement. Sa question est répétée par son groupe. L'enseignant répond ensuite (**soit** en montrant discrètement une des *flashcards* réponse  à ce seul groupe, **soit** à l'oral, pour tout le monde).

On procède ainsi pour les différents groupes qui se succèdent. Le premier groupe qui trouve le personnage incarné par l'enseignant propose sa réponse. Exemple : « *Are you Jane?* ». Réponse

Séance de langue vivante au cycle 3 « pets » - séance 2

attendue : « *Yes, I am./No, I'm not.* »

On peut renouveler l'activité 2 ou 3 fois, en insistant sur les formulations visées. Il est possible de proposer à un groupe de jouer le rôle de l'enseignant. Le groupe choisit alors un des personnages, et répond collectivement aux questions qui lui sont posées.

Consignes : "I choose one character. You must guess who I am. Ask me questions. For example : Have you got a dog?"

Appropriation par groupes

Activités d'interaction orale (à dominante « parler en interaction »)

- **Activité « The guess who game » (phase par groupes)**

Situation : activité identique à la précédente, menée par groupes de 2 à 4 élèves. Un élève choisit un personnage. Les autres élèves posent leurs questions à tour de rôle.

Pendant cette activité, l'enseignant vérifie la correcte utilisation des formulations visées :



« *have you got a ... ?* » « *Yes, I have.* » et « *No, I haven't.* »

Trace écrite

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

Have you got ... ? / Yes, I have. – No, I haven't – cat – dog – hamster – pet – mouse.

Il dispose les *flashcards* au tableau. Collectivement, on associe chaque *flashcard* avec le mot qui lui correspond. Les fiches de trace écrite « *pets vocabulary* » et « *pets sentences* » vierges sont distribuées aux élèves. Les élèves complètent les fiches avec les éléments disponibles.

Conclusion de séance

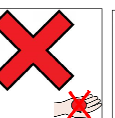
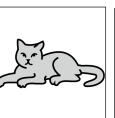
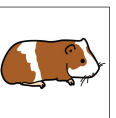
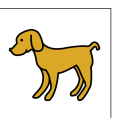
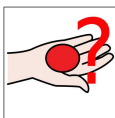
Bilan de séance : « Qu'avons-nous appris aujourd'hui ? »

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

On peut pour cela s'appuyer 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 répétition, l'utilisation en interaction orale, et le passage à l'écrit des éléments lexicaux et formulations suivants :



On peut, à ce stade, souligner le fait que les réponses « *Yes, I have.* » et « *No, I haven't.* » reprennent l'auxiliaire « *have* » qui se trouve dans la question « *Have you got ?* », et que c'est la raison pour laquelle le pictogramme est également repris.



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