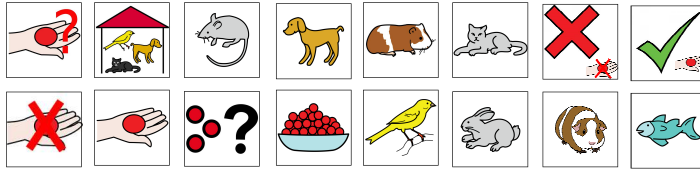


Rituels

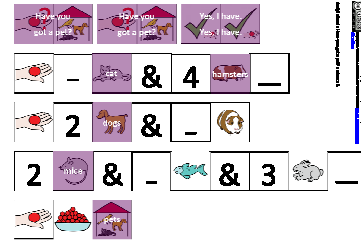
Activités rituelles : date / météo / « comment allez-vous ? » / révision de formulations, lexique, jeux, chansons antérieures à la séquence.

Réactivation – Recycling

Activités de rebrassage des éléments appris lors des séances 1,2 et 3 :



- Chant collectif « *Have you got a pet?* » avec appui sur le script visuel enrichi.



- Visionnage de la vidéo « *How many pets have you got?* ». Situation : l'enseignant segmente le visionnage, et peut proposer la répétition collective de certaines phrases essentielles, et dont les contenus ont été abordés par les élèves. (exemple : « *I've got 12 birds.* »)

Consigne : « *Look, listen and repeat !* »

Il est possible de demander aux garçons de la classe d'incarner Tom, et aux filles d'incarner Jenny, puis d'intervertir les rôles.



Activité d'expression orale en continu et de compréhension de l'oral

Activité « *three in a row* » (phase collective)

Situation : l'enseignant affiche ou projette le tableau de jeu ci-contre.

Il dispose d'aimants de deux couleurs différentes qui serviront de jetons.

L'objectif est d'aligner trois jetons. L'enseignant commence la partie en disposant un jeton dans une case de son choix et en nommant l'élément qui figure dans la case. Ex : « *I've got 5 guinea pigs.* ». Il pose ensuite la question à ses élèves : « *How many pets have you got?* ». Un élève de la classe vient ensuite au tableau, et choisit une des cases. Il la nomme, et le groupe-classe répète. Exemple : « *I've got seven cats.* »

La partie se poursuit jusqu'à épuisement des jetons ou jusqu'à ce que trois jetons de couleur identiques aient été alignés.

Une seconde partie peut opposer les élèves de la classe répartis en deux demi-groupes. La répétition collective est essentielle à ce stade des apprentissages. (Un élève propose, et son groupe répète collectivement sa proposition).

Consigne : « *Let's play « Three in a row. ». I'll play against you all. You need to put three magnets in a row.* »

3		5	
	6		1
4		7	
	2		2

Séance de langue vivante au cycle 3 « pets » - séance 4

- Activité « class survey » (collectif puis par groupes)

Activité optionnelle de renforcement des formulations « *How many ... have you got ?* », « *I haven't got... .* » et « *I've got... .* »

Situation : L'enseignant distribue à chacun des élèves le tableau ci-dessous :

Chaque élève commence par remplir les informations le concernant, dans la première ligne de la grille. L'enseignant interroge ensuite l'un d'eux en mettant en évidence la succession des questions/réponses attendues (voir les pictogrammes à droite du tableau)

- *Have you got dogs?*
- *Yes, I have. Ou : No, I haven't.*
- *How many dogs have you got?*
- *I've got ... dogs.*
- *Your turn!*

On répète ainsi la situation afin de bien préciser les attendus en termes de formulations. Un temps d'interaction est ensuite laissé aux élèves afin que chacun remplisse sa grille.

Pour simplifier, on peut procéder ainsi :

- *How many dogs have you got?*
- *I haven't got dogs. / I've got ... dogs.*
- *You turn.*

Consigne : « *Try to fill your survey. Ask questions to your friends/neighbours.* »

Appropriation par groupes

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

- Jeu de *Snap!* (par petits groupes)

Situation : Les élèves disposent d'une planche de cartes à découper par groupe de 4 joueurs (32 cartes petit format).

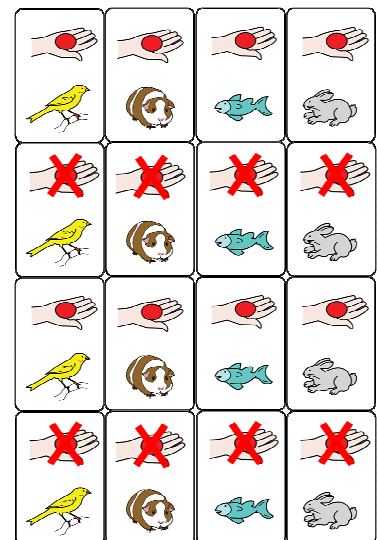
Une fois découpées, les cartes sont mélangées puis distribuées équitablement aux élèves qui forment une pile, face cachée.

Déroulement du jeu : Un premier joueur dévoile la première carte de son paquet et nomme ce qui y figure. Exemple : « *I haven't got a bird.* »

Les joueurs suivants procèdent de la même manière, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que deux cartes identiques soient visibles simultanément.

Le premier joueur qui s'en aperçoit doit alors nommer la carte, puis ajouter le mot « *Snap!* ». S'il a raison, il gagne toutes les cartes visibles sur la table, et les place sous son paquet. S'il s'est trompé, il est pénalisé, et donne une carte à chacun de ses adversaires.

Consigne : « *Let's play snap! Name every card you play. If two identical cards are visible, you have to be the first to name them, and say snap to win the cards.* »



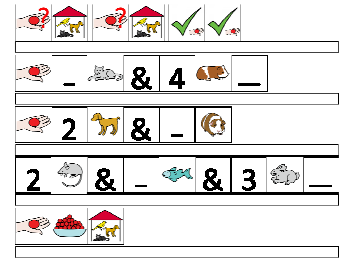
Séance de langue vivante au cycle 3 « pets » - séance 4

Trace écrite

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

I haven't got... - I've got... - How many... ? - many - bird(s) - rabbit(s) - guinea pig(s) - fish

L'enseignant affiche également le script visuel de la chanson (éventuellement celui qui a été enrichi en séance 2), et propose une écoute segmentée de la chanson, phrase après phrase. Collectivement, les mots sont alors associés aux pictogrammes, et ajoutés au script visuel.



Ensuite, les élèves complètent leur fiche « *pets vocabulary* » et « *pets sentences* » avec les nouveaux éléments disponibles.

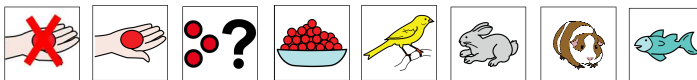
Conclusion de séance

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 :



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](#). Les autorisations au-delà du champ de cette licence peuvent être obtenues à vincent.beckmann@ac-nantes.fr