

## 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 des séances 1 à 4

- **Activité « Memory images-mots n°2 »** (éventuellement)

Cette activité peut également être envisagée pour une remédiation ultérieure.

- **Activité « Class survey »** (enquête de classe)

*Situation* : Les élèves se voient confier un tableau d'enquête, et doivent interroger deux camarades de classe, afin de le remplir complètement.


Si ce type d'activité n'a jamais été mené en classe, il sera nécessaire de procéder à une phase collective, avec un affichage adapté. A l'occasion de cette phase collective, l'enseignant insistera sur l'alternance des questions, et sur les formulations utilisées :

- (What's your name?)

- (My name is...)

- Do you like bananas?

- Yes, I do. **Ou** : Yes, I like bananas. / No, I don't. **Ou** : No, I don't like bananas.

- Your turn!

Si besoin, l'enseignant affichera au tableau les pictogrammes correspondants :

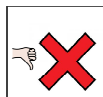


Do you like bananas?



"Yes, I do."

ou : "Yes, I like bananas."



"No, I don't."

ou : "No, I don't like bananas."



## Production d'écrit (cycle 3)

Activités de production d'écrit

*Situation* : les élèves écrivent un court dialogue entre deux personnages de bande-dessinée au sujet de la nourriture. Pour réaliser ce travail, ils disposent de leurs cahiers, et notamment des fiches « food vocabulary » et « food sentences ».

Le travail est d'abord réalisé au brouillon, puis recopié au propre en bas de la fiche « food sentences ».

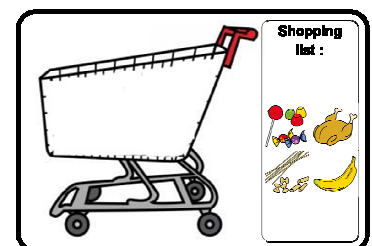
## Tâche finale

Activité ludique d'interaction (à dominante « parler en interaction »)

- **Jeu de « Shopping List »**

*Situation* : jeu (2 à 5 joueurs)

Le principe est que chaque joueur part faire ses courses. Chaque joueur dispose donc d'un chariot, et d'une liste de courses sur laquelle figurent quatre éléments à obtenir.



Mise en place : chaque joueur prend une carte « chariot », sur laquelle figure sa liste de courses. Les 26 cartes « food » sont disposées sur la table, face cachée, comme on le ferait pour un jeu de memory.

## Séance de langue vivante au cycle 3 « food » - séance 5

**Déroulement :** le plus jeune joueur commence. Il retourne, au hasard une des cartes « food », et la nomme. Son voisin de droite lui demande alors s'il aime l'ingrédient en question.

Exemple :

Joueur A retourne la carte « *Chicken* ». Il nomme l'élément.

Joueur B, lui demande alors : « *Do you like chicken?* »

Joueur A détermine, en fonction de sa liste s'il aime l'élément ou non.

Si oui , Il répond : « *Yes I do.* » ou « *Yes, I like chicken.* » et il prend l'ingrédient.

S'il n'aime pas l'élément en question, il répond juste : « *No, I don't.* », ou « *No, I don't like chicken.* » et remet la carte à sa place initiale, face cachée.

C'est alors au tour du joueur suivant de retourner une carte. Il peut retourner une carte au hasard, ou bien une carte qui a déjà été retournée précédemment.

Cette activité peut être l'occasion pour l'enseignant d'évaluer la capacité suivante :

*Comprendre, réagir et parler en interaction : poser des questions et y répondre.*

Pour cela, il faudra avoir précisé les attendus aux élèves en termes de formulations :

*Do you like...? / Yes, I do. / No, I don't.*

Les pictogrammes pourront être affichés au tableau (voir activité de *class survey*).

Pour cela, l'enseignant se dotera d'une grille, permettant d'identifier les élèves qui maîtrisent les formulations et le lexique visés.

### Conclusion de séance

#### Bilan de séquence :

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 la réalisation du projet :

- qu'avons-nous appris pendant cette séquence ?
- Avons-nous réussi à réaliser notre projet ?
- Quelles sont les difficultés qu'il reste à surmonter ?

Une remédiation pourra être envisagée en fonction des retours des élèves et des évaluations réalisées.



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