

Durée: 30 minutes

Activités langagières

- Comprendre à l'oral
- Parler en continu

Capacités (B.O. du 30 août 2007)

- Comprendre les consignes de la classe
- Reproduire un modèle oral
- Suivre des instructions courtes et simples

Connaissances :

- a. Culture et lexique :
red ; pink ; green ; blue ; yellow; purple; orange, rainbow
- b. Cat, pumpkin, ghost, witch, jack o'lantern, monster

b. Phonologie :

Insistance sur la spécificité des sons.

Support et matériels :

Chanson : « colours halloween »

Flashcards : « couleurs » de la chanson + les personnages

Flashcards : « cat » + « pumpkin » + « ghost » + «monster» + «witchess» + «jack o lantern» + «

<http://www.youtube.com/watch?v=8NWY22JOM8E>**Organisation spatiale :**

Salle de classe TBI

Déroulement de la séance :

Durée	Capacités et activités	Déroulement et prise de parole de l'enseignant	Prise de parole et activités des élèves
5 minutes	Connaître la tradition d'halloween	Visionnage France éducation Leur laisser la parole. Que connaissent –ils de cette fête ?	Les élèves participent.
5 minutes	Comprendre à l'oral	. écoute de la chanson « <i>colours halloween</i> » Qu'avez-vous reconnu ?? Rebrassage des couleurs... Reproduction dirigée des noms des flashcards Montrer une flashcard, dire le mot et faire répéter les élèves. Faire varier les reproductions dirigées, en chuchotant, en scandant, par 2, par 3, par table, par rangée, garçons/filles, ... se centrer d'abord sur les 3 premiers personnages de la chanson puis dans la séance 2 se centrer sur les 3 derniers.	Les élèves répètent en chorale, par blocs et en écho
15 minutes	Comprendre à l'oral Suivre des instructions simples Parler en continu	« look at and point to... » (Compréhension orale) Disposer les flashcards (couleurs) de manière espacée dans la classe. Le Maître du jeu dit une couleur et les élèves doivent regarder dans la direction de la flashcard correspondante et la montrer. Le « Maître du jeu » lors de la découverte d'un jeu est l'enseignant. Très vite lorsque le jeu a été ritualisé, le maître du jeu peut devenir un élève. Dans cette activité, il y a deux consignes. Il est important que les élèves agissent en fonction de la consigne dite. Pour cela, au début, utilisez les flashcards pour illustrer « look at... » et « point to... ».	Les enfants produisent. La 1ère carte est attribuée à l'élève. Dès la 2è, solliciter la production spontanée du groupe.
5 minutes	Comprendre, réagir et parler en interaction orale	Chanson « knock knock trick or treat » Ecoute puis reconnaissance du personnage dans le premier couplet.. Apprentissage de ce couplet.	Les élèves produisent.





