

Dire ce qu'on possède : les jouets (*juguetes*)

Niveau : CE1- CE2

Pré-requis : rien de particulier

séance	Formulations	connaissances		Description des séances				
		Culture/lexique	Gram/phono	capacités	matériel	T	Déroulement	
1	<p>Es una muñeca.</p> <p>¿ Es una muñeca ?</p> <p>Sí, es una muñeca. No, no es una muñeca.</p>	<p>Una bicicleta, una muñeca, un videojuego, un monopatin, un robot</p>	<p>Négation : No, no es un...</p> <p>Répétition du mot « no »</p>	<p>ReiD : Saluer, donner de ses nouvelles</p> <p>PC : chanter une chanson</p> <p>PC : reproduire un modèle oral</p> <p>CO : - comprendre des mots relatifs à son environnement (jouets)</p> <p>- exécuter des consignes simples</p> <p>PC : nommer de mémoire des objets</p> <p>ReiD : Poser des questions pour avoir une info sur une chose</p>	<p>Poste CD + CD</p> <p>Flashcards jouets (1) collectives et individuelles</p> <p>CD + poste CD pistes dictées 5 premiers objets</p>	<p>8'</p> <p>5'</p> <p>10'</p> <p>10'</p> <p>10'</p> <p>2'</p>	<p>1) <u>rituels</u>: salutations, rebrassage acquis antérieurs, reprise d'une chanson connue</p> <p><u>Présentation de l'objectif de la séance</u> : connaître le nom de quelques jouets.</p> <p>2) <u>Introduction du nouveau lexique</u> : les jouets (5 premiers)</p> <p>Présentation des jouets avec les flashcards collectives. Les nommer plusieurs fois (élèves silencieux, répètent dans leur tête) puis les faire répéter collectivement et individuellement en veillant à la bonne accentuation.</p> <p>3) <u>Appropriation (compréhension orale)</u> :</p> <p>- Escucha y enseña : les 5 étiquettes sont disséminés dans la classe, les élèves pointent dans la bonne direction.</p> <p>- avec les étiquettes individuelles : Escucha y levanta puis Escucha y ordena (dictée au poste)</p> <p>4) <u>Appropriation (expression orale)</u></p> <p>- Cual falta ? / Cual es el proxima ? / jeu du furet (pour les petits groupes)</p> <p>5) <u>Pratique de communication simple</u> : Es una bicicleta ?</p> <p>Un élève choisit en cachette un jouet, les autres doivent le trouver en posant des questions (Es un monopatin ?)</p> <p>NB : possibilité de la faire par deux à la manière d'une Adivina ? Le premier qui trouve le jouet de l'autre marque un point, le premier arrivé à 3 (ou 5) points gagne)</p> <p>6) <u>Bilan, fin de séance</u> : rappel de ce qui a été fait (Como se dice muñeca en francés ?)+ ranger les étiquettes</p>	
2	<p>Tienes un videojuego ?</p> <p>Si tengo un videojuego. No, no tengo videojuego</p>	<p>Una bicicleta, una muñeca, un videojuego, un monopatin, un robot</p>	<p>ReiD : Saluer, donner de ses nouvelles</p> <p>PC : chanter une chanson</p> <p>PC : reproduire un modèle oral</p> <p>CO : - comprendre</p>	<p>Poste CD + CD</p> <p>Flashcards jouets (1) collectives et individuelles</p>	<p>8'</p> <p>10'</p>	<p>1) <u>rituels</u>: salutations, rebrassage acquis antérieurs, reprise d'une chanson connue</p> <p><u>Présentation de l'objectif de la séance</u>: apprendre à demander à quelqu'un les jouets qu'il possède</p> <p>2) <u>rebrassage pré-requis</u> : les jouets de la séance 1</p> <p>- avec les étiquettes individuelles : Escucha y levanta puis Escucha y ordena (dictée au poste)</p> <p>- furet (petit groupe) ou Es una bici ? En collectif quelques parties</p>		

				des mots relatifs à son environnement (jouets) - exécuter des consignes simples RelD : Poser des questions sur la possession parler de soi, de ce qu'on possède	CD+ poste + piste dialogue 5 premiers jouets Grille pair work avec les 5 premiers jouets	10' 3) <u>Introduction de la nouveauté et appropriation</u> : Tienes una muñeca ? - écoute du dialogue sur la possession (1) : les élèves cochent ce que les personnages ont ou pas + correction. - Afficher les flashcards jouets au tableau en ligne de manière à faire un tableau. Faire venir un élève au tableau et lui demander : Have you got a doll ? Remplir le tableau avec des tics ou des croix en fonction des réponses. Faire la même chose avec plusieurs élèves. Puis faire répéter la structure Tienes ... ? Avec chaque jouet. 4) <u>Pratique de communication</u> 10' Chaque élève va questionner les camarades de son choix pour remplir la grille de sondage (ne faire se déplacer qu'une moitié de classe). Je passe dans les groupes pour veiller au respect de l'exercice et à la prononciation 5) <u>Retour au calme</u> : coller et titrer la grille pair work + Bilan de la séance : 5' comment dit-on « As tu une poupée en anglais ?
3	Tienes un ordenador ? Si tengo un ordenador. No, no tengo ordenador Tienes canicas ?	Ordenador, canicas, patines, una comba, radio CD	Absence de déterminant dans GN au pluriel	RelD : Saluer, donner de ses nouvelles PC : chanter une chanson PC : reproduire un modèle oral CO : - comprendre des mots relatifs à son environnement (jouets) - exécuter des consignes simples RelD : Poser des questions sur la possession parler de soi, de ce qu'on possède	Poste CD + CD Flashcards jouets (2) collectives et individuelles CD+ poste CD+ dictée 5 derniers objets Grille pair work avec les 5 nouveaux jouets	8' 1) <u>rituels</u> : salutations, rebrassage acquis antérieurs, chanson connue <u>Présentation de l'objectif de la séance</u> : apprendre à demander à quelqu'un les jouets qu'il possède avec de nouveaux mots de vocabulaire. 5' 2) <u>Rebrassage du lexique des jouets et de la structure Tienes... ?</u> : questionner aléatoirement les élèves et/ou chaque élève pose une question de son choix (si petits groupes) 15' 3) <u>Introduction du nouveau lexique</u> : les 5 jouets suivants. Cf séance 1 phase 3 et 4 15' 5) <u>Pratique de communication</u> - écoute du dialogue sur la possession(2) : les élèves cochent ce que les personnages ont ou pas + correction. (refaire un exemple au tableau avec les flashcards en ligne) Chaque élève va questionner les camarades de son choix pour remplir la grille (ne faire se déplacer qu'une moitié de classe) 5' 6) <u>Bilan, fin de séance</u> : Coller la grille + rappel de ce qui a été fait + coller la grille d'enquête.
4	Tienes un ordenador ? Si tengo un ordenador. No,	Una bicicleta, una muñeca, un videojuego, un monopatin, un robot, un	Intonation montante de la question fermée	RelD : Saluer, donner de ses nouvelles PC : chanter une chanson	Poste CD + CD Flashcards jouets (1 et 2) collectives et	10' 1) <u>rituels</u> : salutations, rebrassage acquis antérieurs, chanson connue <u>Présentation de l'objectif de la séance</u> : vous allez utiliser le vocabulaire des jouets et la question que vous avez appris, pour jouer à un Qui est-ce ? 10' 2) <u>Rebrassage des pré-requis</u> : avec les étiquettes individuelles (escucha y levanta, escucha y ordena) puis chaque élève pose une question de son choix (Tienes un

no tengo ordenador	ordenador, canicas, patines, una comba, una radio CD		<p>CO : - comprendre des mots relatifs à son environnement (jouets) - exécuter des consignes simples</p> <p>ReiD : Poser des questions sur la possession parler de soi, de ce qu'on possède</p>	<p>individuelles CD+ poste CD + piste dictée 10 mots</p> <p>grilles de mots mêlés</p> <p>planches de personnages pour le Qui est ce ?</p>	<p>10'</p> <p>10'</p> <p>3'</p>	<p>ordenador ?... en essayant de changer de mots de vocabulaire à chaque fois) (jeu en chaîne) puis <u>présentation de la situation de communication</u> : Un élève choisit un personnage (et moi aussi) et je lui pose une question (Tienes una radio CD?) si on a un «sí» on continue, si on a un « No » c'est l'autre qui pose la question afin de trouver en premier le personnage de l'autre (Eres Pablo ?) (faire plusieurs exemples)</p> <p>3) <u>1/2 classe</u> : <u>Situation de communication</u> : Adivina ? je passe dans les groupes pour voir si la règle est respectée et si les élèves jouent le jeu !</p> <p>3) <u>1/2 classe</u> : trace écrite des jouets sous forme de mots mêlés à faire en autonomie</p> <p>4) <u>trace écrite</u> : coller le jeu de mots mêlés</p>	<p>3) <u>1/2 classe</u> : trace écrite des jouets sous forme de mots mêlés à faire en autonomie</p> <p><u>1/2 classe</u> : <u>Situation de communication</u> : Adivina ? je passe dans les groupes pour voir si la règle est respectée et si les élèves jouent le jeu !</p>
--------------------	--	--	---	---	---------------------------------	---	---

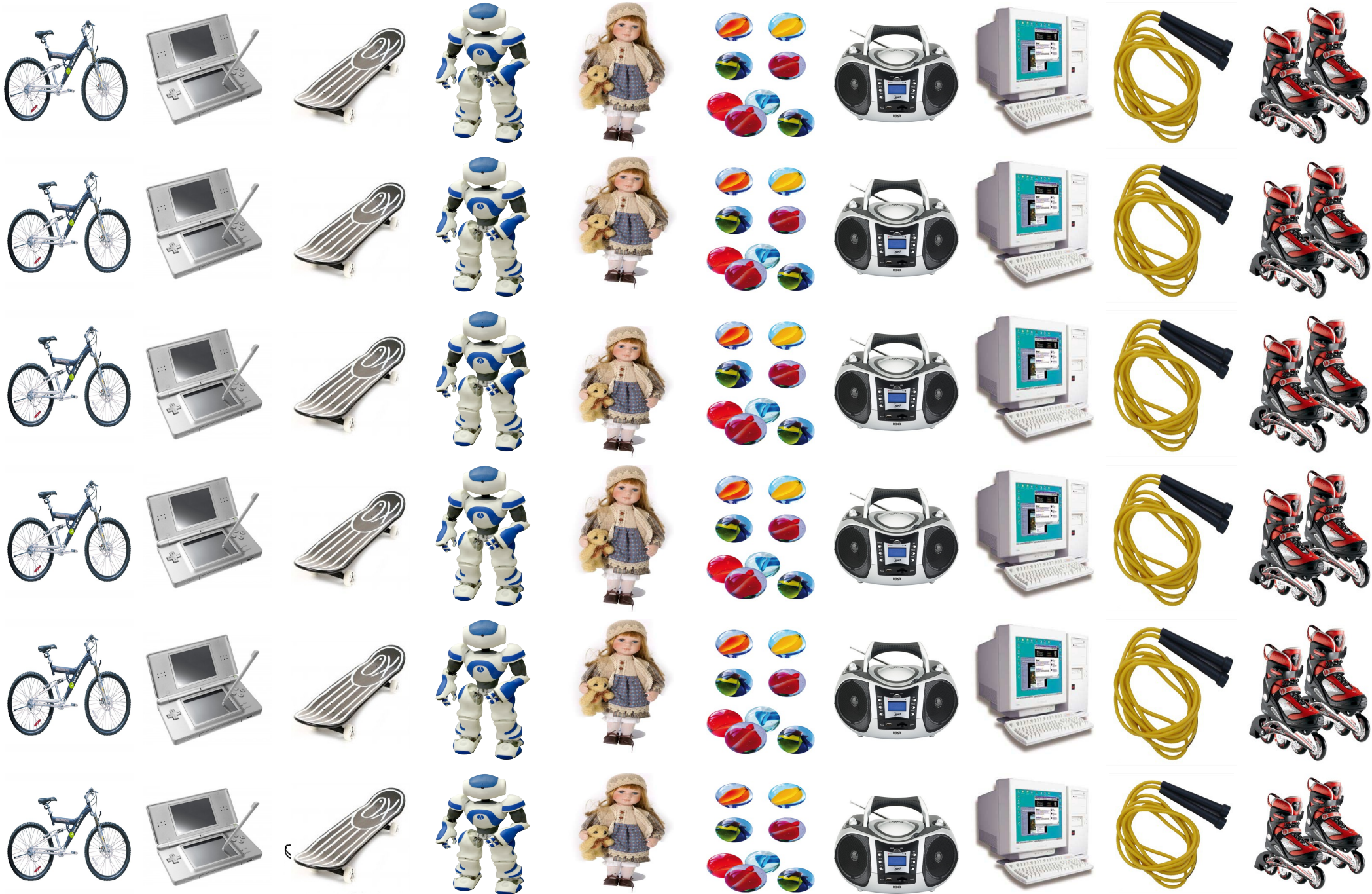
Script des dialogues

Dialogue n°1

- Paula, tienes una bicicleta ?
- Si, tengo una.
- Tienes un videojuego ?
- No, no tengo videojuego.
- Y tienes un monopatin ?
- No, no tengo ninguno.
- Tienes un robot ?
- Si.
- Y tienes una muñeca?
- Si, tengo una.

Dialogue n°2

- Paula, tienes canicas ?
- No, no tengo canicas.
- Tienes una radio CD ?
- Si, tengo una.
- Y tienes un ordenador ?
- Si.
- Tienes una comba ?
- Si, tengo una.
- Y tienes patines ?
- No, no tengo patines.



JUAN



PABLO



PEDRO



CARLOS



MIGUEL



FERNANDO



ELENA



PAULA



JULIA



MARIA



ROSANA



JUAN



PABLO



MIGUEL



FERNANDO



CARLOS



PEDRO



GEMA



PAULA



ELENA



JULIA



MARIA



ROSANA



Tengo una bicicleta, un robot, patines y canicas.	Tengo una bicicleta, una radio CD, un robot y canicas.	Tengo una bicicleta, un robot, patines y canicas.	Tengo una bicicleta, una radio CD, un robot y canicas.
Tengo un ordenador, un monopatín, una comba y un videojuego.	Tengo un videojuego, una radio CD, una comba y canicas.	Tengo un ordenador, un monopatín, una comba y un videojuego.	Tengo un videojuego, una radio CD, una comba y canicas.
Tengo una muñeca, una comba, un videojuego y patines.	Tengo un robot, un ordenador, una muñeca y patines.	Tengo una muñeca, una comba, un videojuego y patines.	Tengo un robot, un ordenador, una muñeca y patines.
Tengo un monopatín, una bicicleta, un ordenador y canicas.	Tengo un videojuego, una radio CD, una comba y patines.	Tengo un monopatín, una bicicleta, un ordenador y canicas.	Tengo un videojuego, una radio CD, una comba y patines.
Tengo una radio CD, un videojuego, un robot y patines.	Tengo un robot, un ordenador, una radio CD y canicas.	Tengo una radio CD, un videojuego, un robot y patines.	Tengo un robot, un ordenador, una radio CD y canicas.
Tengo una bicicleta, una muñeca, una comba y patines.	Tengo un monopatín, una muñeca, un ordenador y canicas.	Tengo una bicicleta, una muñeca, una comba y patines.	Tengo un monopatín, una muñeca, un ordenador y canicas.

Juegos y juguetes



un videojuego



patines



una comba



un monopatín



canicas



una bicicleta



un robot



una muñeca



un videojuego



patines



una comba



un monopatín



canicas



una bicicleta



un robot



una muñeca



un ordenador



una radio CD



un ordenador



una radio CD

O G E U J O E D I V B D U W M
 M K U B V A G V G O N U N T B
 A O K N Y R Y D A Q S O V Z G
 D T N P O H A N D Z C T G O D
 I P Q O P G Z D E J J Q K R D
 V E M D P J A G I C W P J D R
 Q E N Z Q A N C J O V A V E O
 T O B O R F T A E M C B G N I
 A T E L C I C I B Ñ U D J A Z
 J A T U E I A M N M U C A D U
 D O M Y D J Y I B M O M X O O
 E E I E T C R D G Y L C G R C
 C A N I C A S E U G C B O Y E
 V N P A T I N E S K Y I T U Z
 T F G A P B Y Q Y M M B B I O

Falta la palabra : _____ canicas






Juegos y juguetes

O G E U J O E D I V B D U W M
 M K U B V A G V G O N U N T B
 A O K N Y R Y D A Q S O V Z G
 D T N P O H A N D Z C T G O D
 I P Q O P G Z D E J J Q K R D
 V E M D P J A G I C W P J D R
 Q E N Z Q A N C J O V A V E O
 T O B O R F T A E M C B G N I
 A T E L C I C I B Ñ U D J A Z
 J A T U E I A M N M U C A D U
 D O M Y D J Y I B M O M X O O
 E E I E T C R D G Y L C G R C
 C A N I C A S E U G C B O Y E
 V N P A T I N E S K Y I T U Z
 T F G A P B Y Q Y M M B B I O

Falta la palabra : _____ canicas






¿ TIENES UNA BICICLETA?

Pregunta a tus compañeros si tienen los juguetes siguientes. Completa con « Sí » o « No ».

Nombres					



¿ TIENES UNA BICICLETA?

Pregunta a tus compañeros si tienen los juguetes siguientes. Completa con « Sí » o « No ».

Nombres					






¿ TIENES UNA BICICLETA?

Pregunta a tus compañeros si tienen los juguetes siguientes. Completa con « Sí » o « No ».

Nombres					






¿ TIENES CANICAS ?

Pregunta a tus compañeros si tienen los juguetes siguientes. Completa con « Sí » o « No ».

NOMBRES					



¿ TIENES CANICAS ?

Pregunta a tus compañeros si tienen los juguetes siguientes. Completa con « Sí » o « No ».

NOMBRES					

¿ TIENES CANICAS ?

Pregunta a tus compañeros si tienen los juguetes siguientes. Completa con « Sí » o « No ».

NOMBRES					



Escucha y completa con « Sí » o « No ».

Nombre					
Paula					

Escucha y completa con « Sí » o « No ».

Nombre					
Paula					

Escucha y completa con « Sí » o « No ».




Nombre					
Paula					

Escucha y completa con « Sí » o « No ».






Nombre					
Paula					

Pour les CE1, illustrations dans l'ordre du dialogue






Escucha y completa con « Sí » o « No ».

Nombre					
Paula					






Escucha y completa con « Sí » o « No ».

Nombre					
Paula					

Escucha y completa con « Sí » o « No ».

Nombre					
Paula					

Escucha y completa con « Sí » o « No ».

Nombre					
Paula					

Pour les CE2, illustrations dans le désordre par rapport au dialogue

Escucha y completa con « Sí » o « No ».

Nombre					
Paula					

Escucha y completa con « Sí » o « No ».

Nombre					
Paula					

Escucha y completa con « Sí » o « No ».

Nombre					
Paula					

Escucha y completa con « Sí » o « No ».

Nombre					
Paula					

Pour les CE1, illustrations dans l'ordre du dialogue

Escucha y completa con « Sí » o « No ».

Nombre					
Paula					

Escucha y completa con « Sí » o « No ».

Nombre					
Paula					

Escucha y completa con « Sí » o « No ».

Nombre					
Paula					

Escucha y completa con « Sí » o « No ».

Nombre					
Paula					

Pour les CE2, illustrations dans le désordre par rapport au dialogue



