

Jouer à un jeu de société : Let's play Chuedo

Séance 1

Séquence

Séances

Documents

Durée: 45 minutes

ACTIVITÉS LANGAGIÈRES

Interaction orale

Écrire

CAPACITÉS (B.O. du 30 août 2007)

Copier des mots isolés et des textes courts

Répondre à des questions et en poser

CULTURE ET LEXIQUE

La maison

Le patrimoine – sports et jeux

CM1 CM2

ANGLAIS

Tâche(s) de la séance:

Légènder le plan de jeu

Connaissances :

a. Culture et lexique :

Kitchen, bedroom, bathroom, living room, garden.

b. Grammaire :

What's it ? It's ___

Where are you ? / Where am I ? You are ___

c. Phonologie :

Consonne [w] *where* / Accent de mots sur les lieux / Accent de phrase : *where is he ? Where am I ?*

Séances :

Séance 1

Séance 2

Séance 3

Séance 4

Séance 5

Supports et matériels :

Un labyrinthe (*a maze*) au format A3 / Flaschcards

Organisation spatiale de la classe :

Groupe classe

Déroulement de la séance :

DURÉE	CAPACITÉS ET ACTIVITÉS	DÉROULEMENT ET PRISE DE PAROLE DE L'ENSEIGNANT	PRISE DE PAROLE ET ACTIVITÉS DES ÉLÈVES
10 minutes	Parler en interaction : répondre à des questions et en poser	Utiliser document flashcards Maison Jeu de memory Le maître montre chaque carte et dit : <i>what's it ?</i> Exemple, il point la carte <i>kitchen</i> . Il procède de la même façon avec <i>bedroom, bathroom, living room, garden</i> . Il retourne ensuite les cartes et dit : <i>show me the kitchen</i>	Un élève répond : <i>it's a kitchen</i> . D'autres répondent avec d'autres cartes.
15 minutes	Parler en interaction : répondre à des questions et en poser	Distribuer un labyrinthe à chaque élève (utiliser document localisation dans un labyrinthe). Le maître montre le document et dit <i>it's a maze</i> . Il poursuit en français : "vous partez du départ puis je vais vous guider jusqu'à la sortie en vous disant par où vous devez passer. Vous devez arriver ici." Il montre sur le labyrinthe. Il donne le chemin à suivre : <i>living room, bedroom, kitchen, living room, bathroom, kitchen, bedroom, garden, kitchen, living room, garden, kitchen, bedroom and garden. So where are you?</i> Il invite à tour de rôle des élèves pour suivre un nouveau chemin avec le doigt. Ils travaillent la compréhension orale et pose ensuite la même question : <i>where are you?</i>	Les élèves répondent collégalement : <i>in ___</i> . L'élève répond seul au tableau : <i>I am in ___</i> .
10 minutes	Parler en interaction : répondre à des questions et en poser	Afficher au tableau le labyrinthe et le recouvrir d'une feuille pour le cacher (document localisation dans un labyrinthe) Le maître dit en français : "vous devez trouver où je me cache. Je vais coller mon aimant au-dessus d'un des pièces du plan de jeu. Quand je dirai <i>where am I ?</i> , vous ferez une proposition en répondant <i>you're in the kitchen</i> par exemple".	Les élèves à tour de rôle répondent : <i>you're in the ___</i>

DURÉE	CAPACITÉS ET ACTIVITÉS	DÉROULEMENT ET PRISE DE PAROLE DE L'ENSEIGNANT	PRISE DE PAROLE ET ACTIVITÉS DES ÉLÈVES
5 minutes	Tâche de la séance : légender le plan de jeu Ecrire : copier quelques mots isolés	Trace écrite : distribuer un plan de jeu à chaque élève. Le maître : <i>write each corresponding words in the game.</i>	Les élèves légendent le labyrinthe et doivent inscrire : <i>kitchen, bathroom, garden, bedroom, living room.</i>