



# Dire ce qu'on possède : les jouets

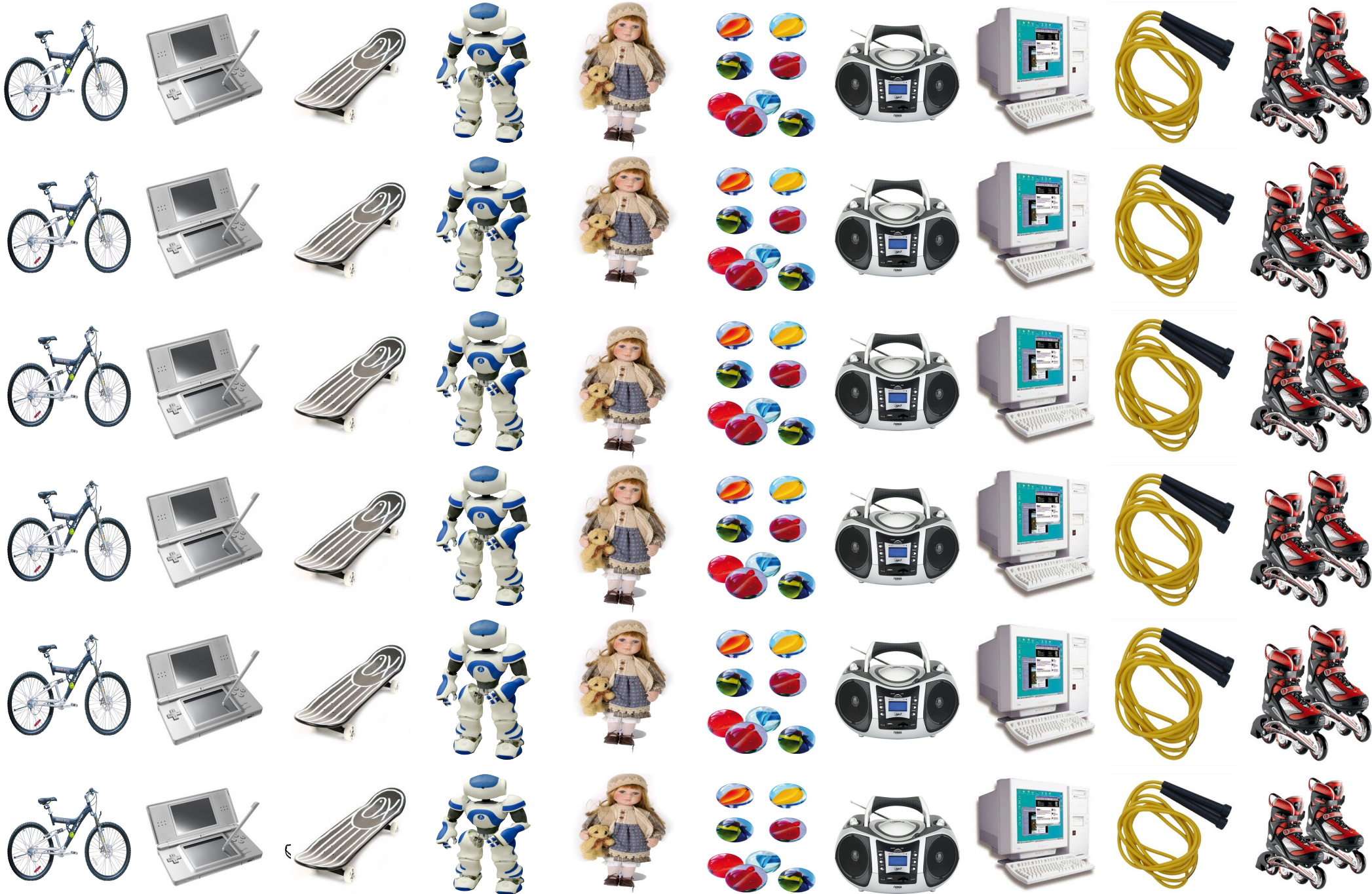
Niveau : CE1- CE2

Pré-requis : rien de particulier

séance	Formulations	connaissances		Description des séances				
		Culture/lexique	Gram/phono	capacités	matériel	T	Déroulement	
1	It's a doll. Is it a doll ? Yes it is / No it isn't	A bike , a doll, a videogame, a robot, a skateboard	[ei]/[ai]	<b>ReiD</b> : Saluer, donner de ses nouvelles <b>PC</b> : chanter une chanson <b>PC</b> : reproduire un modèle oral <b>CO</b> : - comprendre des mots relatifs à son environnement (jouets) - exécuter des consignes simples <b>PC</b> : nommer de mémoire des objets <b>ReiD</b> : Poser des questions pour avoir une info sur une chose	Poste CD + CD Flashcards jouets (1) collectives et individuelles CD + poste CD pistes dictées 5 premiers objets	8' 5' 10' 10' 10' 2'	1) <u>rituels</u> : salutations, rebrassage acquis antérieurs, reprise d'une chanson connue <b>Présentation de l'objectif de la séance</b> : connaître le nom de quelques jouets. 2) <u>Introduction du nouveau lexique</u> : les jouets (5 premiers) 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. 3) <u>Appropriation (compréhension orale)</u> : - Listen and point to : les 5 étiquettes sont disséminés dans la classe, les élèves pointent dans la bonne direction. - avec les étiquettes individuelles : listen and raise puis Listen and order (dictée au poste) 4) <u>Appropriation (expression orale)</u> - What is missing ? / What is the next ? / jeu du furet (pour les petits groupes) 5) <u>Pratique de communication simple</u> : Is it a doll ? Un élève choisit en cachette un jouet, les autres doivent le trouver en posant des questions (Is it a doll?) <b>NB : possibilité de la faire par deux à la manière d'une Guess who ? Le premier qui trouve le jouet de l'autre marque un point, le premier arrivé à 3 (ou 5) points gagne)</b> 6) <u>Bilan, fin de séance</u> : rappel de ce qui a été fait (how do you say doll in french?)+ ranger les étiquettes	
2	Have you got a doll ? Yes ( <b>I have</b> ) / No ( <b>I haven't</b> )	A bike , a doll, a videogame, a robot, a skateboard	Accentuation montante de la question fermée.	<b>ReiD</b> : Saluer, donner de ses nouvelles <b>PC</b> : chanter une chanson <b>PC</b> : reproduire un modèle oral <b>CO</b> : - comprendre	Poste CD + CD Flashcards jouets (1) collectives et individuelles	8' 10'	1) <u>rituels</u> : salutations, rebrassage acquis antérieurs, reprise d'une chanson connue <b>Présentation de l'objectif de la séance</b> : apprendre à demander à quelqu'un les jouets qu'il possède 2) <u>rebrassage pré-requis</u> : les jouets de la séance 1 - avec les étiquettes individuelles : Listen and raise, Listen and order (dictée au poste) - furet (petit groupe) ou Is it a bike ? En collectif quelques parties	

				<p>des mots relatifs à son environnement (jouets) - exécuter des consignes simples</p> <p><b>RelD</b> : Poser des questions sur la possession parler de soi, de ce qu'on possède</p>	<p>CD+ poste + piste dialogue 5 premiers jouets</p> <p>Grille pair work avec les 5 premiers jouets</p>	<p>10' 3) <u>Introduction de la nouveauté et appropriation</u> : Have you got a doll ? - 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 Have you got... ? Avec chaque jouet. (attention au schéma accentuel)</p> <p>10' 4) <u>Pratique de communication</u> 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</p> <p>5' 5) <u>Retour au calme</u> : coller et titrer la grille pair work + Bilan de la séance : comment dit-on « As tu une poupée en anglais ?</p>
3	<p>Have you got a computer ? Yes (<b>I have</b>) / No (<b>I haven't</b>)</p>	<p>Computer, skipping rope, marbles, CD player, rollers</p>	<p>Intonation montante de la question fermée</p>	<p><b>RelD</b> : Saluer, donner de ses nouvelles <b>PC</b> : chanter une chanson <b>PC</b> : reproduire un modèle oral <b>CO</b> : - comprendre des mots relatifs à son environnement (jouets) - exécuter des consignes simples <b>RelD</b> : Poser des questions sur la possession parler de soi, de ce qu'on possède</p>	<p>Poste CD + CD</p> <p>Flashcards jouets (2) collectives et individuelles</p> <p>CD+ poste CD+ dictée 5 derniers objets</p> <p>Grille pair work avec les 5 nouveaux jouets</p>	<p>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.</p> <p>5' 2) <u>Rebrassage du lexique des jouets et de la structure Have you got ?</u> : questionner aléatoirement les élèves et/ou chaque élève pose une question de son choix (si petits groupes)</p> <p>15' 3) <u>Introduction du nouveau lexique</u> : les 5 jouets suivants. Cf séance 1 phase 3 et 4</p> <p>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)</p> <p>5' 6) <u>Bilan, fin de séance</u> : Coller la grille + rappel de ce qui a été fait + coller la grille d'enquête.</p>
4	<p>Have you got a computer ? Yes (<b>I have</b>) / No (<b>I haven't</b>)</p>	<p>Computer, skipping rope, marbles, CD player, rollers</p>	<p>Intonation montante de la question fermée</p>	<p><b>RelD</b> : Saluer, donner de ses nouvelles <b>PC</b> : chanter une</p>	<p>Poste CD + CD</p> <p>Flashcards jouets (1 et 2)</p>	<p>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 ?</p> <p>10' 2) <u>Rebrassage des pré-requis</u> : avec les étiquettes individuelles (listen and raise,</p>

		<p>A bike , a doll, a videogame, a robot, a skateboard</p>		<p>chanson</p> <p><b>CO</b> : - comprendre des mots relatifs à son environnement (jouets) - exécuter des consignes simples</p> <p><b>RelD</b> : Poser des questions sur la possession parler de soi, de ce qu'on possède</p>	<p>collectives et 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>listen and order) puis chaque élève pose une question de son choix (have you got a doll ?... en essayant de changer de mots de vocabulaire à chaque fois) (jeu en chaine) puis <u>présentation de la situation de communication</u> : Un élève choisit un personnage (et moi aussi) et je lui pose une question (have you got a CD player ?) si on a un « yes » 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 (Are you Paul?) (faire plusieurs exemples)</p>	<p>10'</p> <p>3) <u>1/2 classe</u> : <u>Situation de communication</u> : Guess Who ? 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>10'</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> : Guess Who ? je passe dans les groupes pour voir si la règle est respectée et si les élèves jouent le jeu !</p> <p>4) <u>trace écrite</u> : coller le jeu de mots mêlés</p>
--	--	--	--	--	--	--	---	--





# TIM



# PAUL



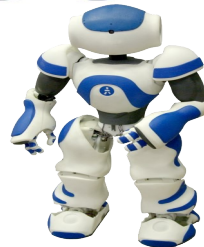
# BOB



# CHARLES



# RYAN



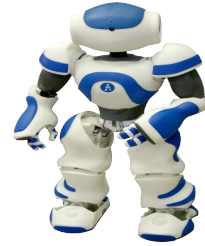
# BRIAN



# SALLY



# MEG



# PEGGY



# POLLY



# KATE



# CHELSEA





TIM



PAUL



RYAN



BRIAN



CHARLES



BOB



KATE



MEG



SALLY



PEGGY



POLLY



CHELSEA



I have got a bike, a robot, rollers and marbles.	I have got a bike, a CD player, a robot and marbles.	I have got a bike, a robot, rollers and marbles.	I have got a bike, a CD player, a robot and marbles.
I have got a computer, a skateboard, a skipping rope and a videogame.	I have got a videogame, a CD player, a skipping rope and marbles.	I have got a computer, a skateboard, a skipping rope and a videogame.	I have got a videogame, a CD player, a skipping rope and marbles.
I have got a doll, a skipping rope, a videogame and rollers.	I have got a robot, a computer, a doll and rollers.	I have got a doll, a skipping rope, a videogame and rollers.	I have got a robot, a computer, a doll and rollers.
I have got a skateboard, a bike, a computer and marbles.	I have got a videogame, a CD player, a skipping rope and rollers.	I have got a skateboard, a bike, a computer and marbles.	I have got a videogame, a CD player, a skipping rope and rollers.
I have got a CD player, a robot, a videogame and rollers.	I have got a robot, a computer, a CD player and marbles.	I have got a CD player, a robot, a videogame and rollers.	I have got a robot, a computer, a CD player and marbles.
I have got a bike, a doll, a skipping rope and rollers.	I have got a skateboard, a doll, a computer and marbles.	I have got a bike, a doll, a skipping rope and rollers.	I have got a skateboard, a doll, a computer and marbles.



# Toys and games



videogame



rollers



skipping rope



CD player



doll

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



bike



marbles



computer



robot



skateboard

The missing word is .....

**MARBLES**

# Toys and games



videogame



rollers



skipping rope



marbles



doll

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



bike



CD player



computer



robot








skateboard

The missing word is .....

**MARBLES**






## HAVE YOU GOT A BIKE?

Listen and tick ✓ if they have got or cross out X if they haven't got

Names					





## HAVE YOU GOT A BIKE ?

Listen and tick ✓ if they have got or cross out X if they haven't got

Names					






## HAVE YOU GOT A BIKE ?

Listen and tick ✓ if they have got or cross out X if they haven't got

Names					



## HAVE YOU GOT A COMPUTER ?

Listen and tick ✓ if they have got or cross out X if they haven't got

Names					

## HAVE YOU GOT A COMPUTER ?

Listen and tick ✓ if they have got or cross out X if they haven't got

Names					

## HAVE YOU GOT A COMPUTER ?






Listen and tick ✓ if they have got or cross out X if they haven't got

Names					











Listen and tick ✓ if they have got or cross out X if they haven't got

					
names					
Peggy					
Gary					






Listen and tick ✓ if they have got or cross out X if they haven't got

					
names					
Peggy					
Gary					

Listen and tick ✓ if they have got or cross out X if they haven't got

					
names					
Peggy					
Gary					

Listen and tick ✓ if they have got or cross out X if they haven't got

					
names					
Peggy					
Gary					

Listen and tick ✓ if she has got or cross out X if she hasn't got

					
names					
Sally					

Listen and tick ✓ if she has got or cross out X if she hasn't got

					
names					
Sally					

Listen and tick ✓ if she has got or cross out X if she hasn't got



					
names					
Sally					

Listen and tick ✓ if she has got or cross out X if she hasn't got

					
names					
Sally					




Listen and tick ✓ if she has got or cross out X if she hasn't got

names					
Sally					

Listen and tick ✓ if she has got or cross out X if she hasn't got

names					
Sally					

Listen and tick ✓ if she has got or cross out X if she hasn't got

names					
Sally					

Listen and tick ✓ if she has got or cross out X if she hasn't got

names					
Sally					

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

Listen and tick ✓ if she has got or cross out X if she hasn't got

names					
Sally					

Listen and tick ✓ if she has got or cross out X if she hasn't got

names					
Sally					

Listen and tick ✓ if she has got or cross out X if she hasn't got

names					
Sally					

Listen and tick ✓ if she has got or cross out X if she hasn't got

names					
Sally					

Listen and tick ✓ if she has got or cross out X if she hasn't got

					
names					
Sally					

Listen and tick ✓ if she has got or cross out X if she hasn't got

					
names					
Sally					

Listen and tick ✓ if she has got or cross out X if she hasn't got

					
names					
Sally					

Listen and tick ✓ if she has got or cross out X if she hasn't got

					
names					
Sally					





