

Compétences-cibles:

- REAGIR ET DIALOGUER :Se présenter (ou se présenter dans le cadre d'un jeu de rôle) ; Présenter quelqu'un ; Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers, des besoins immédiats.
- COMPRENDRE A L'ORAL : Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes
- PARLER EN CONTINU : Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour se décrire
- LIRE : Comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur des éléments connus (indications, informations)
- ECRIRE : Produire de manière autonome quelques phrases sur soi-même, sur des personnages réels ou imaginaires

FORMULATION	CULTURE, LEXIQUE	GRAMMAIRE	PHONOLOGIE
F67 He's got blue eyes and short dark hair F68 He's got a moustache but he hasn't got glasses F69 He's wearing a tie and a hat F70 What's his name ? F71 Hands up/down! Nod your head! Clap your hands! Shake your arms! F72 Bend your knees ! F73 Put your finger ... in the air / on your head / on your nose... F128 Hi ! Hello ! I'm a girl / boy, I've got blue eyes, short blond hair, I've got glasses, I like tennis. Who am I ? F47 Can you spell it, please ? R-U-D-O-L-P-H	Description physique/ Vêtements Parties du corps Verbes d'action L'alphabet	- Présent simple 1 <sup>e</sup> p. s., affirm BE / HAVE GOT / LIKE  - HAVE GOT Pron. pers. 3 <sup>e</sup> p. pl. indéterminé. (hair) Conj : BUT Adj poss: HIS/HER Présent BE+ ING Place de l'adjectif  - Impératif Prépositions : IN / ON	- Identification de la forme faible dans <i>he's, what's</i>  - Identification de la réalisation /z/ du morphème « s » du pluriel dans <i>hands, knees.</i>  - Schémas intonatifs Rythme Bonne réalisation de la longueur et de la qualité des sons vocaliques Bonne réalisation du h initial Lettres de l'alphabet

Les numéros sont une suggestion d'ordre chronologique des activités.

ACTIVITE	SUPPORT
<p><b>Comprendre, réagir et parler en interaction orale</b>                      Apprentissage du lexique et des formulations , à travers des jeux :</p> <p>① ⇒ <u>Clever parrot</u> (collectif)                      ⇒ <u>What's missing?</u> (collectif)                      Le meneur montre une carte et annonce ce que c'est. Si le meneur dit le bon mot, le groupe répète. Sinon, on se tait.</p> <p>④ ⇒ <u>Chinese whisper</u> (groupe de 4) (équivalent du «téléphone arabe»)                      Jeu de cartes, visibles. Joueur 1 pense en secret à une carte, la chuchote au voisin, etc. le dernier annonce. Si c'est bon, on retourne la carte.</p> <p>⑧ <u>Clothes description game</u> (jeu de type «Qui est-ce?»).                      Organisation : Elèves par groupes (4 à 6 joueurs).                      Matériel : une planche pour le groupe et une pour le meneur (qui change).                      Déroulement:                      a) CLOTHES: Le meneur choisit un des personnages et le décrit («I have got a purple tee-shirt, green shorts, white socks and yellow shoes» ).                      b) NAME: Si on pense avoir trouvé, on propose: «Are you Emma? - Yes, I am ! Can you spell my name? - E, double M, A.»</p>	<p>- Flashcards du lexique : corps, vêtements.</p> <p>- Jeu (dans le kit «Identity» du site)</p>

ACTIVITE	SUPPORT
<p><b>Comprendre à l'oral</b></p> <p>③ Mazes : body / clothes</p> <p>⑤ Lecture par l'enseignant et les élèves (Q/A) de l'album «From head to toe» D'abord lecture adulte (Look and listen). Puis les élèves répondent (page «I can do it!» ou «Yes, I can!»)</p> <p>⑥ Jeu : monsters (cf site, avec tout le déroulement)</p> <p>⑦ Ecouter une bande sonore, entourer/placer dans l'ordre les éléments évoqués.</p> <p>⑦ Ecouter une bande sonore, attribuer le n° de la bande au bon personnage / lever le personnage (type «lamartinière»)</p> <p>⑨ Lecture par les élèves de l'album «Cat and mouse : clothes»</p>	<p>Jeu (1 planche par élève)</p> <p>Album (E. Carle)</p> <p>Jeu (coll / ind)</p> <p>Fiches (1 par élève)</p>
<p><b>Parler en continu</b></p> <p>② Chant : Head, shoulders knees and toes</p> <p>⑤ Lecture par les élèves de l'album «From head to toe»</p> <p>⑨ Lecture par les élèves de l'album «Cat and mouse : clothes». Apprentissage sous forme de saynette et restitution.</p>	<p>Album (E. Carle)</p>
<p><b>Ecrire</b></p> <p>⑩ - Ecrire une courte description de soi (aide de modèles).</p> <p>⑩ - Mots mêlés, puis mots fléchés pour entraînement à la mémorisation des mots du lexique abordé.</p>	<p>- 1 fiche par élève</p>
<p><b>Lire</b></p> <p>⑩ Game : «Body parts» : lire un texte descriptif (4 fiches différentes réparties dans la classe) et dessiner le personnage correspondant. Puis confrontation des réalisations pour vérifier (corps, vêtements).</p>	<p>- Jeu (1 feuille par élève)</p>

### **MODALITES D'EVALUATION:**

REAGIR ET DIALOGUER : Evaluation en mode «continu» (observation du jeu ⑧).

- ⇒ mémorisation des formulations ;
- ⇒ prononciation correcte, schéma accentuel correct.
- ⇒ autonomie dans la production orale / dans la compréhension.

COMPRENDRE A L'ORAL

- ⇒ activité ⑦ : évaluation individuelle de la compréhension.

PARLER EN CONTINU

- ⇒ ⑨ Saynette : enregistrer en mp3 pour une évaluation différée.

ECRIRE : Evaluation de l'activité ⑩ «description de soi» ⇒ Respect des formulations. Au moins 3 phrases.

LIRE: Evaluation de l'activité ⑩.