

SEQUENCE 1 «ETABLIR UN CONTACT SOCIAL. SE PRESENTER »

Tâche finale : créer une saynète pour se présenter

Séance 2 : jouer au memory des animaux

Préambule : Cette séquence permet d'évaluer l'exercice 1 du livret d'évaluation cycle 2 « Aide à l'évaluation LVE 26 »

Lexique : bird, butterfly, sheep, rat

Grammaire : My name is

SIGNAL		
1 minute	Hello! Take your english brain	Flashcard brain ou drapeau
RITUEL		
3 minutes	Speaker's corner : dire un mot en anglais	Tabouret
REBRASSAGE		
3 minutes	Reprendre la chanson avec rythme de la séance 1	
INTRODUCTION DE LA NOUVELLE NOTION		
10 minutes	Présenter les quatre animaux avec les flashcards, dire leur nom, les faire répéter, en grand groupe, en petits groupes Introduire « My name is And you ? »	Flashcards représentant les animaux différentes des flashcards personnages de l'évaluation cycle 2
APPROPRIATION GUIDEE		
15 minutes	« <u>Name game</u> » en groupe classe : Chaque élève se présente au groupe en	Ballon mousse

	<p>disant « My name is ... + nom d'animal » quand il a le ballon dans les mains. Il demande « And you ? » en le lançant à un autre.</p> <p>Donner une flashcard à chaque enfant et dire son nom à haute voix :</p> <p>Cat : Catty Dog : Doggy Fish : Fishy Bear : Beary Sheep : Sheepy Rat : Ratty Butterfly : Butty Bird : Birdy</p> <p>Reprendre le « name game » avec les prénoms des animaux (facultatif, on peut jouer au jeu avec les noms authentiques des animaux selon le niveau de classe).</p>	<p>Flashcards accrochées à une ficelle pour faire un collier ou bien aimanter les flashcards au tableau et les enfants se placent en-dessous</p>
REINVESTISSEMENT		
12 minutes	Memory animaux (avec les 8 prénoms) à faire en binômes	Memory avec 8 paires d'animaux (utiliser annexe page 2 du cycle 2)
RITUEL DE FIN		
1 minute	Take your english brain off. Goodbye!	Flashcard goodbye