

Can you play... ? CM

Pré-requis: Il est souhaitable que quelques verbes d'action soient déjà connus des enfants: swim - ski - ride a bike...

Page 1: Présentation du thème

ACTIVITES	DUREE	DESCRIPTION	C	P	L	E	MATERIEL
			O	O			
Capacité		-Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers					
Objectifs : (nouvelles acquisitions)		<p>-linguistiques : Etre capable de demander et dire ce que l'on sait faire ou pas en utilisant le lexique de sports.</p> <p>Formulation: Can you ... ? Yes, I can / No, I can't.</p> <p>Lexique: play football - play American football - play baseball - play cricket -play rugby - play golf- play tennis</p> <p>-phonologiques : diphtongue de play /eɪ/ - /ə'merɪkən/ = American - /'krɪkɪt/ = cricket - /'rʌɡbɪ/ = rugby</p> <p>-culturels : sports anglo-saxons pages 16 à 25</p>					
1-Mise en train	5'	<ul style="list-style-type: none"> Rituels : (salutations - absents - date - météo...) Révisions : (si nécessaire) 	X	X	X	X	
2-Acquisitions nouvelles -reconnaissance auditive -compréhension orale	5'	Le lexique apparaît en cliquant sur les numéros. Faire écouter le fichier audio 1 en cliquant sur l'image, puis faire apparaître l'image 2, faire écouter le fichier 2, réécouter le 1 et ainsi de suite pour donner à entendre chaque élément plusieurs fois.	X				Page 2

	5'	<p><u>Activité de révisions :</u></p> <p>Les 7 questions s'accompagnent de 3 questions associant les prérequis (swim, ski, ride a bike). Les réponses sont à nouveau proposées.</p> <p>Le maître clique sur chaque image et fait écouter et répéter les questions à toute la classe, à chaque rangée. Quelques élèves répondent aux questions.</p>	X	X			Page 10
4-Reproduction-Réemploi Pair work ou enquête	15'	<p>Il s'agit d'un pair work que les enfants vont mener en binôme. Les outils nécessaires à un exemple collectif et la version imprimable sont disponibles sur la page.</p> <p>Rappeler aux enfants qu'à la réponse « Yes, I can » correspond « tick » et à la réponse « No, I can't » correspond « cross ».</p>	X	X			Page 11
	10'	<p>Nous proposons une activité pour (ré)utiliser « How many ... ? : How many people can (ride a bike)? C'est l'exemple donné par le bouton question.</p> <p>Les élèves qui savent pratiquer cette activité lèvent le doigt. Le maître compte à haute voix et annonce le nombre qu'il inscrit dans la case prévue sous le dessin représentant l'activité.</p> <p>En se basant sur cet exemple, quelques élèves passent au tableau et posent les questions suivantes : How many people can play football ? Etc.</p> <p>A chaque fois, l'élève compte à haute voix (révision de la chaîne numérique) et note le score.</p> <p>Lorsque toutes les activités ont été passées en revue, on peut annoncer la plus pratiquée : Your favourite sport is</p>	X	X			Page 12
5- Récapitulation en français	1'	<p>Qu'avons-nous appris à faire aujourd'hui ? A dire..., à demander..., à répondre à la question...</p>					
Parler en continu	5'	<p>Ces deux pages servent de modèle aux enfants pour les amener à produire une phrase de leur composition.</p> <p>Deuxième étape : Cette production peut être insérée dans un petit discours du type :</p> <ul style="list-style-type: none"> - My name is ... - I am ... years old. - I can... but I can't... 		X			Pages 13 et 14

		Tous les élèves ne pouvant pas passer à ce moment-là pour des raisons évidentes de lassitude du groupe classe, cette activité sera à nouveau proposée en début de troisième séance pour les élèves n'ayant pas pu s'exprimer. Fin de la deuxième séance					
Activités écrites Trace écrite	15 '	Les étiquettes proposées contiennent des fichiers audio. Les élèves peuvent lire et écouter chaque étiquette avant de compléter les questions, de manière à y répondre une fois de façon positive et une fois de façon négative. Trace écrite : Passage à la trace écrite dans le cahier ou le classeur Après quelques essais au tableau, les enfants ont les outils pour passer à la trace écrite et construire leurs propres questions et réponses. La trace écrite peut être enrichie par la production d'une phrase coordonnée par « but ».			X		Page 15
Prolongements possibles	20 '	Lors d'une autre séance, passer à la troisième personne du singulier qui ne pose pas de problème majeur car il n'y a pas de modification du modal « can ». En utilisant les grilles de binômes : Can Julie play golf ? No, she can't. Can Luc play rugby ? Yes, he can. Faire pratiquer à l'oral avant de faire écrire quelques exemples.	X	X	X	X	

CO = Compréhension Orale

PO = Production Orale

L = Reconnaissance de l'écrit / Lecture

E = Ecrire

Pages 16 à 25: Volet culturel (après trace écrite)

Page 16 : Volet culturel :

Page de titre

Dans les pages 17 à 23, nous nous proposons de comparer des sports européens et américains, présentant des similarités (rugby/football américain - cricket/baseball)

Page 17 : Le rugbyman est cliquable et fait apparaître une scène de match de rugby.

Page 18 : Les joueurs sont cliquables et font apparaître une scène de match de football américain.

Cette scène emmène à la page suivante (19), qui propose une phase de jeu en vidéo.

Page 20 : Le joueur de cricket est cliquable et fait apparaître une scène de match de cricket. Cette scène emmène à la page suivante (21), qui propose une phase de jeu en vidéo.

Page 22 : Les joueurs sont cliquables et font apparaître une scène de match de baseball.

Cette scène emmène à la page suivante (23), qui propose une phase de jeu en vidéo.

Page 24 : La chanson « Take me out to the ball game » est traditionnellement chantée lors de la pause de la septième manche. Le stade tout entier se lève pour entonner le refrain. La vidéo montre un exemple de cette tradition.

Cette chanson date de 1908. Les paroles furent modifiées dans une nouvelle version en 1927. Celle-ci est interprétée par Gene Kelly et Frank Sinatra dans le film du même nom. Pour voir un extrait du film, cliquer sur la vignette correspondante en bas de page.

Pour afficher et imprimer les paroles, cliquer sur l'imprimante.

Point de culture : Les « Cracker Jacks » sont des friandises américaines constituées de pop-corn et cacahuètes enrobés de caramel.