

SEQUENCE

Apprendre pour communiquer

(capacités: dire ce que l'on aime,
décrire les membres de sa famille,
dire quels animaux on a...)

formulation (I like / I've got / he's
wearing...) + **lexique**

1- Découvrir

2- Comprendre à l'oral

3- Parler (en interaction et en
continu)

En cycle 3 (CE2-CM1-CM2)

5- Lire

6- Écrire (avec des aides)

SEANCE

1- Rituels

2- Rebrassage des connaissances

3- Introduction d'un élément nouveau

4- Jeux de mémorisation:

✓ qui développent la compétence de compréhension de l'oral puis

✓ qui développent la production de l'oral puis

En cycle 3 (CE2-CM1-CM2)

✓ qui développent la compréhension de l'écrit et enfin

✓ qui développent la production de l'écrit

5- Trace écrite

6- Rituel de fin de séance

Séances	titres	objectifs	Activités pour l'élève
Séance 1	Découvrir le vocabulaire : cheese, tomato, apple, hamburger...	Mémoriser 8 à 12 mots de vocabulaire sur la nourriture	Ecoute attentive et répétition par protocole flashcards : Regarder, écouter. Regarder, écouter, répéter dans la tête. Regarder, écouter, répéter. Regarder, deviner.
Séance 2	C.O. vocabulaire : cheese, tomato, apple, hamburger...	Mémoriser 8 à 12 mots de vocabulaire sur la nourriture.	Dictée numérotée Bingo par l'enseignant. Béret
	C.O. structure: <i>I like cheese...</i>	Comprendre oralement et mémoriser le vocabulaire et la structure syntaxique	Ecoute de l'enseignant (très démonstratif, par l'image et la gestuelle) puis restitution de la compréhension par rébus.
Séance 3	P.O. vocabulaire: cheese, tomato, apple, hamburger...	Comprendre, produire et mémoriser le vocabulaire	Bingo / kim'vue / magic eyes Tic tac toe par les élèves
	C.O.: <i>I like cheese...</i>	Comprendre oralement et mémoriser le vocabulaire et la structure syntaxique	Jeu de l'espion (spy-game) : reconnaître un personnage parmi 5, d'après les éléments d'information donnés par l'enseignant.
Séance 4	P.O. guidée: <i>I like cheese...</i>	Comprendre ce que quelqu'un aime. Dire ce que l'on aime.	Jeu de l'espion : reconnaître un personnage parmi 5, d'après les éléments d'information donnés par un élève (avec la correction du maître).
Séance 5	P.O. entre élèves: <i>I like cheese...</i>	Demander à quelqu'un ce qu'il aime. Comprendre ce que quelqu'un aime. Dire ce que l'on aime.	Jouer 2 par 2 sur le thème « Do you like... ? I like... »
	C.E. vocabulaire : cheese, tomato, apple, hamburger...	Identifier et photographier le vocabulaire écrit.	Memory: constituer des paires mots-image
Séance 6	C.E. : <i>I like cheese...</i>	Comprendre une description écrite brève.	Mettre en relation un personnage et les aliments qu'il aime d'après un texte très bref.
	Trace écrite	Fixer les apprentissages	Recopier les mots du lexique (écrits au tableau) sous l'image correspondante.
Séance 7	P.E. : <i>I like cheese...</i>	Produire une description écrite brève.	Se dessiner avec les aliments que l'on aime et produire un texte bref sur le modèle de ce qui a été fait dans l'exercice de la séance précédente. Ou Mettre les vignettes-mots dans l'ordre pour constituer une phrase
Evaluation		Evaluer compréhensions orale et écrite / productions orale et écrite	

10 conseils pour l'utilisation des flashcards

- Les cartes-images (souvent appelées "flashcards") sont un support privilégié pour l'acquisition du lexique. Elles permettent de développer la compréhension orale, la production orale et la compréhension écrite (carte-mots).
- 1- Dessiner ou imprimer les flashcards à partir d'un site d'images libres de droits (par exemple, à partir du site du CRDP de Bourgogne qui met en ligne une banque de plus de 350 images libres de droit dans le cadre d'un usage pédagogique en classe: http://crdp.ac-dijon.fr/clic_images).
- 2- Les coller sur un support cartonné de type bristol et éventuellement plastifier chacune des cartes pour une durée de vie plus longue (en effet, les cartes étant beaucoup manipulées, elles s'abîment relativement vite). Le format A5 (148x210mm) semble bien adapté à leur utilisation car suffisamment grand pour être vu du fond de la classe tout en restant aisément manipulable.
Certaines méthodes proposent également des packs de flashcards tout prêts.
- 3- Bien veiller à ce que les images soient monosémiques: il doit y avoir une bonne adéquation entre image et mot et l'image ne doit signifier qu'une seule chose, le plus clairement possible (par exemple, ne pas dessiner un soleil jaune pour représenter la couleur jaune car il peut y avoir confusion).

- 4- Selon la complexité du lexique à faire acquérir et selon le niveau des élèves, proposer 5 à 10 flashcards à la fois et suivre **le protocole** suivant (les consignes sont toujours données de préférence en langue-cible):

Consigne 1: "Regardez, écoutez" (L'enseignant, face aux élèves, fait défiler les cartes, en les nommant).

Consigne 2: "Regardez, écoutez et répétez dans votre tête." (L'enseignant fait à nouveau défiler les cartes en les nommant).

Consigne 3: "Regardez, écoutez et répétez à voix haute après moi." (faire défiler plusieurs fois la totalité des cartes en variant le volume, le débit, le ton de la voix. Sur un mode ludique et théâtralisé, on peut par exemple, proposer aux élèves de répéter en mimant un robot qui scande les syllabes, un escargot qui parle très lentement, une souris qui a une voix très aiguë, un ours qui a une voix très grave, un policier en colère, en chuchotant, etc. Les enfants s'approprient ainsi, tout en s'amusant, les sonorités des mots nouveaux)

Consigne 4: "Regardez et nommez" (L'enseignant se tait).

- 5- Proposer un jeu pour fixer l'acquisition du lexique. Veillez à proposer d'abord **des activités qui développent la compétence de compréhension orale.**

Exemple 1: Les élèves se mettent en rang deux par deux face au tableau sur lequel sont aimantées les cartes-images.

Consigne (en langue-cible; par exemple, en anglais "Point to the apple!"): "Montre la pomme du doigt." Le plus rapide des deux premiers élèves à pointer la pomme a gagné et se range en bout de file tandis que le perdant s'assied à sa place. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'élève dans une des deux files indiennes.

Exemple 2: Même organisation. Consigne (en langue-cible: par exemple, en anglais: "Jump to the lion!"): "Saute à pieds joints jusqu'au lion." Varier les consignes: "Saute à cloche pied jusqu'à la souris, marche à quatre pattes jusqu'au cheval, marche à reculons jusqu'au chien, marche en tournant sur toi-même jusqu'au chat, marche avec les mains sur la tête jusqu'au poisson, etc. «

Exemple 3: Dictée. Aimanter les cartes-images au tableau et inscrire un chiffre sous chacune d'elle à la craie. L'enseignant nomme ensuite lentement les mots représentés sur les cartes dans un ordre aléatoire pendant que les élèves notent au fur et à mesure les numéros associés aux images dans leurs cahiers ou sur leur ardoise. Vérification collective.

Exemple 4: (dans la cour de récréation ou dans la salle d'EPS)
Jeu du béret. Deux équipes d'élèves se postent en ligne face à face de part et d'autre de la salle. On attribue discrètement un des mots du lexique représenté sur les flashcards à chaque joueur de l'équipe A, puis les mêmes mots sont attribués de la même façon, aléatoirement, à chaque joueur de l'équipe B. L'enseignant prononce un des mots attribués. Le joueur de chaque équipe dont le mot est appelé court vers le centre de la salle où est posé le béret (ou foulard). Le premier des deux qui réussit à rapporter le béret à son équipe sans être touché fait gagner un point à son camp.

6- Proposer ensuite **un jeu qui développe la compétence de production orale.**

Exemple 1: Répète si c'est vrai. ("Repeat if it's true") L'enseignant montre une des cartes aimantée au tableau et la désigne. Si le mot prononcé par le maître correspond à l'image, les enfants le répètent, sinon ils se taisent.

Exemple 2: Jeu du morpion ("tic tac toe" ou "noughts and crosses"). On scinde la classe en deux: l'équipe des ronds et l'équipe des croix. Deux à deux, les élèves doivent nommer la carte que montre l'enseignant. Le plus rapide emporte le point pour son équipe et va dessiner le symbole de son équipe dans la grille (trois cases sur trois, représentée au tableau) afin de faire une ligne, verticale, horizontale ou diagonale de trois signes identiques.

Exemple 3: Les yeux magiques ("Magic eyes"). Présenter les cartes en ligne au tableau. L'enseignant les nomme une après l'autre et invite les élèves à répéter. Puis, retourner une carte et faire recommencer la lecture d'images par les enfants (sensés pouvoir encore la voir grâce à leurs yeux magiques). Retourner progressivement une carte de plus à chaque lecture.

Exemple 4: Jeu de Kim ("Kim's vue"). Aimanter les cartes au tableau. Demander aux élèves de fermer les yeux ("Close your eyes"). Subtiliser une carte. Demander aux élèves d'ouvrir les yeux ("Open your eyes"). Leur demander de trouver la carte manquante ("What's missing?")

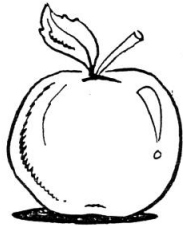
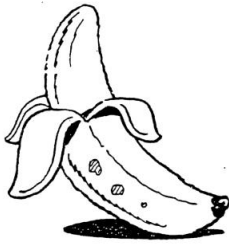
- 7- Proposer éventuellement dans une séance suivante un jeu pour **développer la compétence de compréhension écrite**.







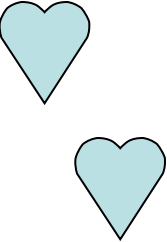

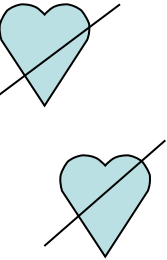
Exemple 1: Distribuer aux enfants des cartes-mots correspondant aux cartes-images aimantées au tableau. Faire venir les élèves à tour de rôle au tableau et leur demander d'accrocher leur carte-mot sous la carte-image qui lui correspond.





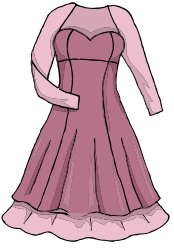

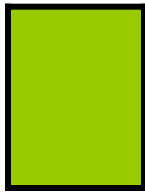
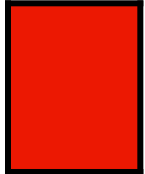
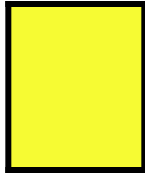
Exemple 2: Loto ("Bingo"). Distribuer aux élèves des étiquettes sur lesquelles apparaissent les mots correspondants aux images représentées sur les flashcards. Leur demander d'en choisir quatre (ou six) et de les placer sur le bureau devant eux. Lorsque l'enseignant montre une carte-image, les enfants qui ont devant eux l'étiquette-mot qui lui correspond la retourne. Quand un élève a retourné ses quatre étiquettes (ou six le cas échéant), il lève le doigt et dit "Bingo!".




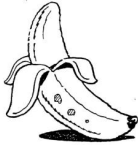

Exemple 3: Memory. On aimante au tableau les flashcards et les cartes-mots qui leur correspondent, face visible contre le tableau. Chaque élève, à tour de rôle, vient soulever deux cartes. S'il s'agit de la bonne paire, il la garde et rejoue. Si ce n'est pas le cas, il les replace au même endroit.

- 8- Lorsque les élèves maîtrisent certaines activités proposées en exemples ci-dessus, il est bon de leur demander de se substituer tour à tour à l'enseignant et de mener les jeux à sa place (par exemple pour le jeu du béret, le bingo, le jeu de Kim).
- 9- Veiller à ce que le lexique introduit grâce au support flashcards soit associé à une fonction langagière (par exemple, on peut associer le lexique de la nourriture à "J'aime..." ou "Je n'aime pas...", le lexique des vêtements à "Je porte...", le lexique du corps humain à "J'ai mal à...", etc, de façon à ne jamais perdre de vue l'objectif principal de communication ("parler de soi, parler des autres, parler aux autres de son environnement...").
- 10- Coller une enveloppe au fond du cahier de l'élève (ou accrocher une pochette plastique dans son classeur) dans laquelle seront consignés les vignettes (mêmes dessins que ceux des flashcards mais de taille réduite) du vocabulaire acquis, reliées par thème par un trombone. Cet outil permettra de réactiver les connaissances: le vocabulaire acquis lors d'une séquence, peut être utilisé en phase de révision lors de la séquence suivante.













					
					
					
					
					

		
001		








		
002		








		
003		

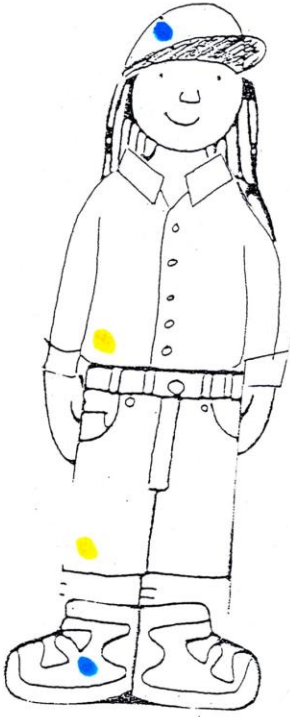


		
004		

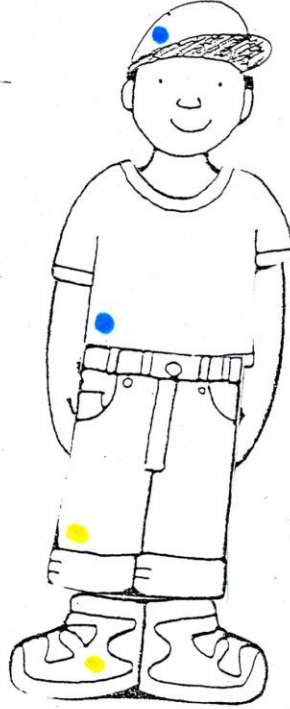


		
005		

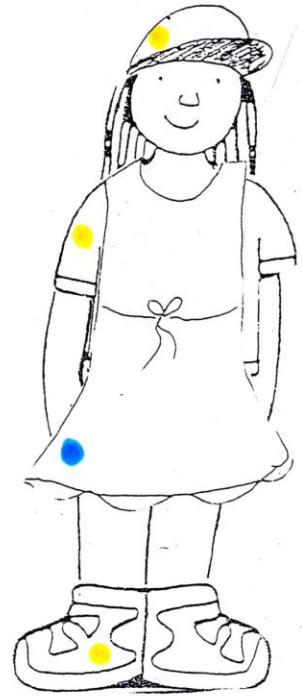




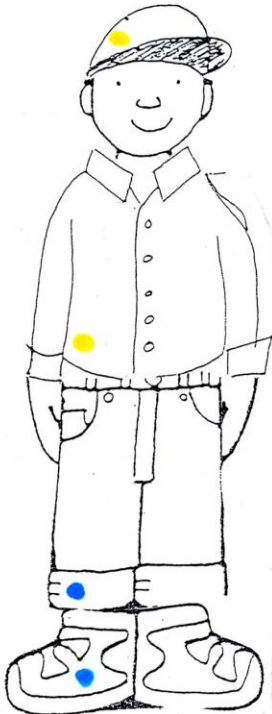
001



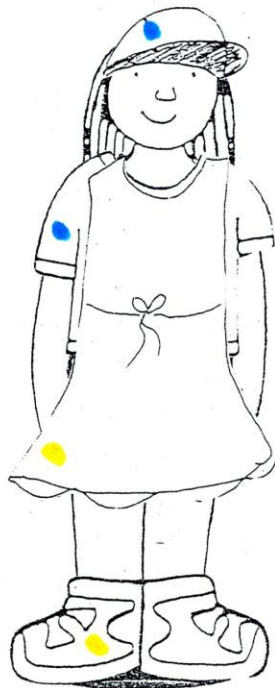
002



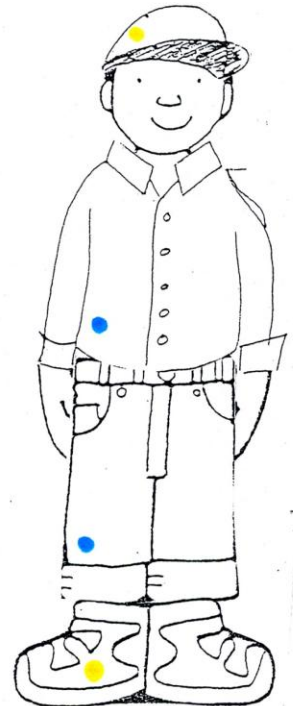
003



004

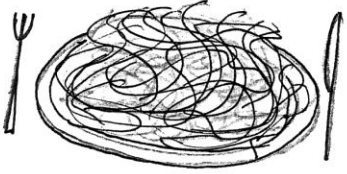

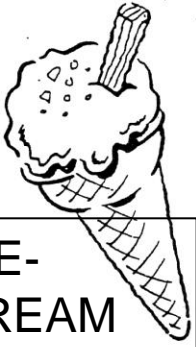
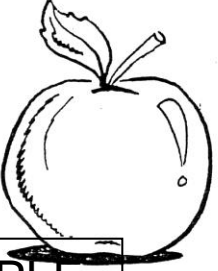
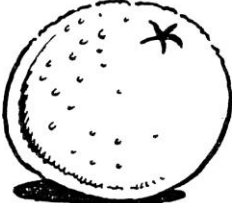
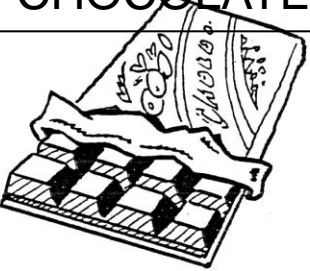



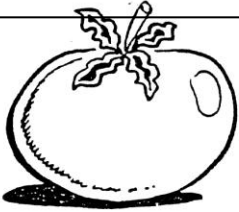
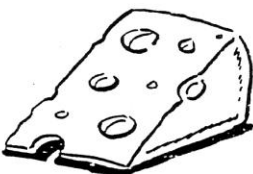


005



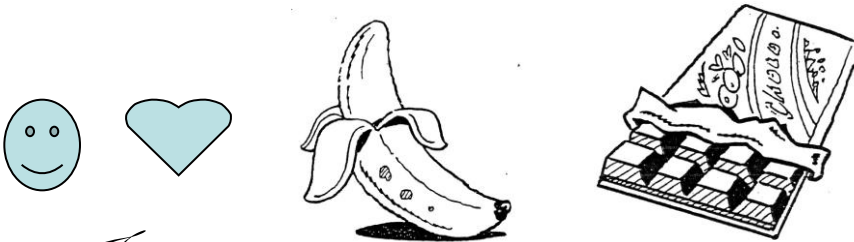
006

TRACE ECRITE CAHIER

 <p>PASTA</p>	 <p>BANANA</p>	 <p>ICE-CREAM</p>
 <p>APPLE</p>	 <p>ORANGE</p>	 <p>CHOCOLATE</p>
 <p>MILK</p>	 <p>PIZZA</p>	 <p>BREAD</p>
	 <p>POMODORO</p>	 <p>FORMAGGIO</p>

LIRE

- *I like bananas and chocolate.*



- *I don't like bread.*

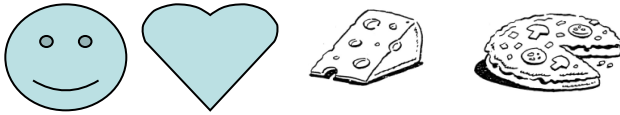


.....

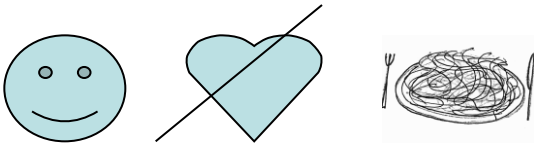
- *I don't like milk.*

.....

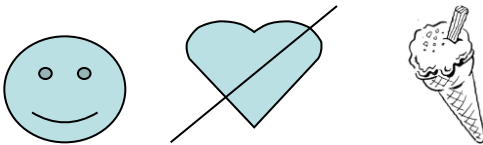
ECRIRE



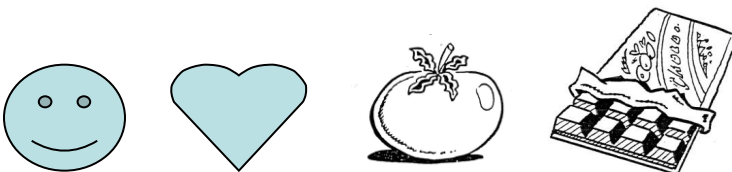
I like cheese and pizza.



I don't like pasta.



















I don't.....



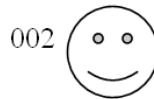
I.....and.....

EVALUATION

1- Listen and circle

1				
2				
3				
4				

2- Listen and draw (or)



3- Read and draw

I like milk, I don't like cheese, I like bananas.



I don't like ice cream, I like milk and tomatoes.



4- look and write the sentences



Remerciements

- Les documents présentés ont été compilés et/ou élaborés par Beatrix Vincent, Fabien Jouve PEMF LV.