

## Fiche d'aide à la conception d'un projet de séquence actionnelle en cycle 2

Titre de la séquence		« GUESS WHO I AM »		
Connaissances culturelles Domaines du socle 1,2,3,5		L'univers enfantin : la littérature enfantine Les contes - Les personnages de conte		
Tâche finale		APPRENDRE À JOUER À UN JEU QUE LES ÉLÈVES PRATIQUERONT EN AUTONOMIE		
Croisements entre enseignements		LITTÉRATURE - ARTS PLASTIQUES		
Objectifs linguistiques de l' étape (grammaire, lexique, phonologie)		<b>Etape 1</b> Connaître les noms anglais de personnages de contes célèbres	<b>Etape 2</b> Découvrir le lexique des vêtements, le reconnaître à l' oral et commencer à l' utiliser Dress, boots, hat,	<b>Etape 3</b> Ancrer le lexique des vêtements et les noms des personnages de conte Phonologie : s' approprier la prononciation, l' accentuation Grammaire : place de l' adjectif
Connaissances et compétences associées Exemples de situations, activités	Comprendre l'oral	<b>Utiliser quelques mots familiers et expressions courantes</b> <b>Construire un répertoire de mots et d' expressions simples</b>  <u>Travail collectif:</u> <i>Écoute des noms des personnages de conte</i> <i>Présentation des cartes-Répétitions</i> <i>Associer le nom à une flashcard</i> <i>Guessing game: Who' s missing ? Quelques cartes de personnages au tableau, on enlève une carte &gt;les E devine qui manque</i>	<b>idem</b>  <b>Suivre le fil d' une histoire</b> <i>Écouter la lecture de l' album: « Meg and Mog »</i> Thème de l' album : Meg la sorcière et son chat Mog se préparent pour une fête de sorcières  <u>Travail collectif:</u> <i>Mémorisation des mots désignant les vêtements à l'aide de flashcards, de petits vêtements découpés et coloriés par les E.</i>	<b>Prérequis : le nom des couleurs</b> <b>idem + Suivre des instructions courtes et simples</b>  l' ve got + nom du vêtement l' ve got + couleur + nom du vêtement <u>Travail collectif:</u> <i>Jeu du « Point to »</i> <i>Des personnages (grand format) sont affichés sur les murs de la classe, les élèves pointent du doigt dans la direction du personnage décrit par l' enseignant</i> <u>Travail individuel:</u> <i>(vérification de la compréhension avec des mini flashcards)</i> <i>Montrer le personnage décrit par l' enseignant, puis par un élève</i>  <u>Travail en binôme:</u> <i>Colorier des silhouettes de personnages selon les indications proposées par le camarade (on reprend la structure apprise)</i>

	<b>S'exprimer oralement en continu</b>	<b>Reproduire un modèle oral</b> <i>Travail individuel: Chaining Se présenter:</i> <i>L' enseignant « Who are you ?</i> - <i>I' m + nom du personnage</i> <i>puis</i> - <i>I' m + nom du personnage. I' m a girl/a boy</i>	<i>Travail en binôme:</i> <i>Memory game avec des paires de vêtements identiques (l' enfant gagnent la paire de cartes seulement s' il nomme correctement le vêtement dessiné.)</i> <i>Memory game avec des paires constituées du personnage de conte et de sa tenue (ou vêtement caractéristique)</i>	<b>Reproduire un modèle oral</b> Ecoute et apprentissage d' un chant Sur les couleurs et les vêtements  Hello, I' m + nom du personnage I' ve got + nom du vêtement
	<b>Prendre part à une conversation</b>	<b>Saluer, se présenter</b> <b>Poser une question simple et y répondre</b>  <i>Travail en binôme:</i> - Se saluer puis se présenter: « <i>Hello, I' m Cinderella, and you ?</i> » Puis on change de partenaire en circulant dans la classe  - Poser la question « <i>Who are you ?</i> » et répondre « <i>I' m/ My name ' s + nom du personnage de conte</i> »		

Objectifs linguistiques de l' étape		<b>Etape 4</b> <b>Poser la question et répondre « Have you got ... ? »</b> Phonologie : schéma intonatif de la question	<b>Etape 5</b>  On pourra introduire d' autres personnages comme la sorcière (présente dans Blanche-Neige mais aussi dans l' album Meg and Mog)  Réalisation des dessins des cartes	<b>Etape 6</b> <b>Prolongements :</b> découvrir et exploiter un nouvel album « <b>Hippo has a hat</b> »
Connaissances et compétences associées	<b>Comprendre l'oral</b>	<b>Utiliser quelques mots familiers et expressions courantes</b>		

	<b>S'exprimer oralement en continu</b>	<p><b>Utiliser des expressions courtes ou phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour se décrire (parler de soi, de ses activités, de quelqu'un).</b></p> <p>Have you got + nom du vêtement ?</p>	<p>Chaque élève dessine un personnage et l' habille.</p> <p>On les collecte tous pour constituer un jeu de cartes pour la classe. (faire des photocopies pour obtenir plusieurs jeux identiques pour utilisation en groupes ou en binômes)</p>	
	<b>Prendre part à une conversation</b>	<p><b>Répondre à des questions sur des sujets familiers et en poser</b></p> <p>-Have you got ... ? -Yes/no, sorry.</p> <p><i>Travail en binôme : Colorier des silhouettes de personnages selon les indications proposées par le camarade (on reprend la structure apprise)</i></p>	<p><b>Répondre à des questions sur des sujets familiers et en poser</b></p> <p>Jouer en autonomie : l' élève doit deviner qui est son camarade (de quel personnage de conte il s' agit). Chacun a droit à 3 questions max. S' il ne trouve pas, le camarade se présente alors.</p> <p>-Are you a girl/boy? -Yes I am/No, I' m not -Have you got ... ? Yes/no -Are you + nom du personnage</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- On change de carte lorsque l' identité est découverte.</li> <li>- On alterne les rôles</li> </ul>	