

Brown Bear, What do you see ?
Première partie

Acquisition du lexique et des couleurs.

Ecoute du support audio.

Réactions.

Ecoute du conte avec l'album.

Réactions.

Tâche: Combien y a-t-il d'animaux dans cet album ?

Mise en groupes des élèves. Réponses des groupes.

Ecoute pour validation avec l'album.

Distribution des cartes de tous les animaux du conte à chaque groupe de trois.

Tâche: Remettez les images dans l'ordre du conte.

Petites F C couleur (x 9)

Mise en groupes. Réponses des groupes.

Ecoute pour validation avec l'album (plusieurs *écoutes* seront peut-être nécessaires !)

Distribution d'une grande Flash-Card en couleur par élève.

Grandes FC (x 1)

(certains n'en auront peut-être pas !)

Tâche: Lorsque le maître dit " Brown Bear " l'élève qui a la carte doit la lever.

(On changera de cartes quand tous les animaux auront été appelés, de façon à ce que tous puissent "passer" !)

Le maître affiche les grandes Flash-Cards au tableau et les numérote. Puis il annonce le nom de deux animaux.

Tâche: par groupes de deux les élèves doivent écrire le n° sur leur ardoise.

Le maître distribue à chaque groupe un ensemble d' animaux en Noir et Blanc (pas de couleur)

Tâche: Le maître dit "Bear" ou "Brown Bear" et les élèves doivent montrer l'image correspondante.

Petites F C N&B(x 9)

Le maître retire les images de couleur. Il ne laisse que les images en N&B.

Le maître dit le nom d'un animal.

Tâche: Les élèves miment cet animal.

Tâche: Un élève dit un animal, les autres miment.

Tâche: Un élève mime, les autres disent le nom de l'animal.

Grandes FC (x 1)

Le maître place les grandes Flash-Cards sur une table, ou au tableau. Jeu de KIM

Tâche: Les élèves doivent trouver la carte manquante. Jeu collectif, puis jeu avec les petites images par groupes de trois.

Le maître montre l'album avec le support audio. **Ecoute**

Tâche: Les élèves doivent retrouver comment se dit le nom des animaux dans l'ordre d'apparition.

Ecoute validation

Jeu du béret.

Le maître dit à l'oreille des participants le nom d'une couleur: red, blue, yellow, etc...
Puis le maître montre une couleur et dit le nom de cette couleur. Ainsi, les élèves associent la couleur et son nom)
Enfin, rapidement, le maître ne dit plus le nom de la couleur, il ne fait que montrer la couleur.
Les élèves pourront le remplacer petit à petit.

Tâche: Une fois les couleurs et le lexique des animaux acquis ou en cours d'acquisition, les groupes doivent le mémoriser et être capables de les produire.

Ecoute validation

Deuxième partie.

Acquisition des structures What do you see ? / I see a.....

On peut repérer et isoler la structure par le mime.

On peut la faire produire grâce au jeu du menteur.

Le maître propose le jeu puis les élèves se l'approprient par groupes.

Règle:

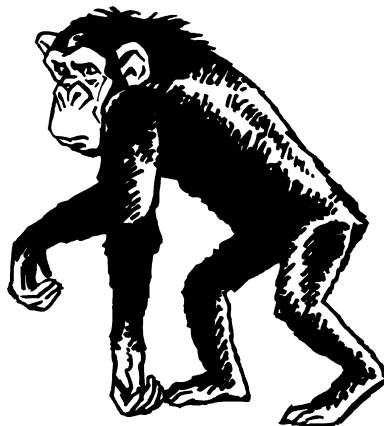
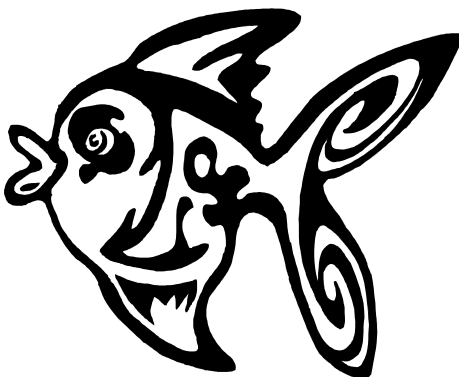
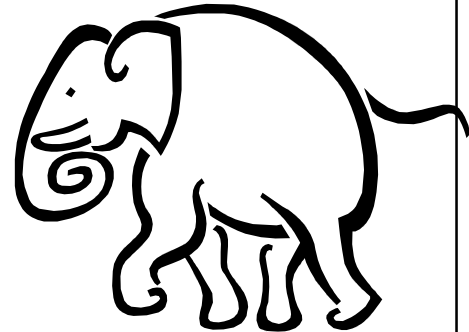
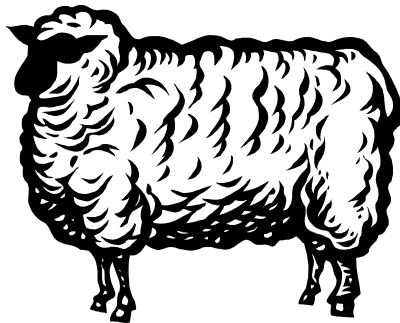
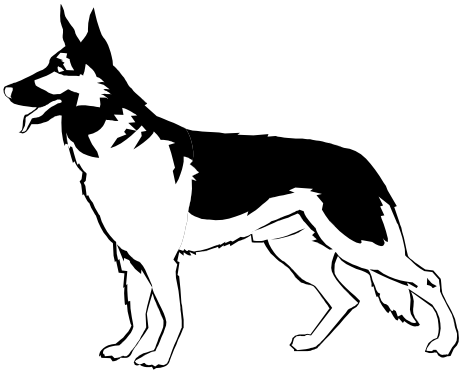
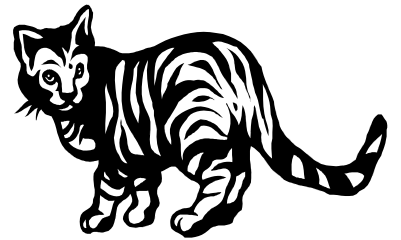
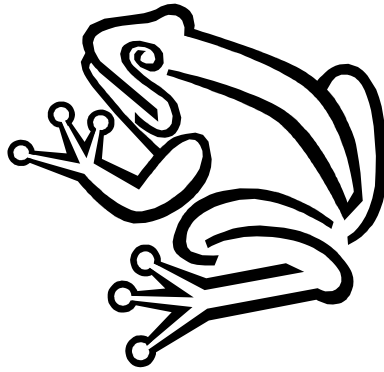
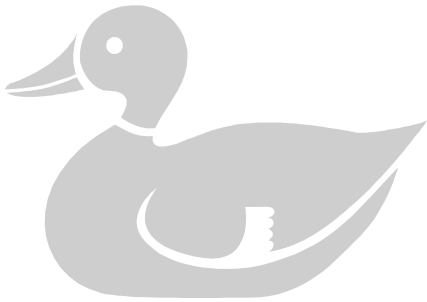
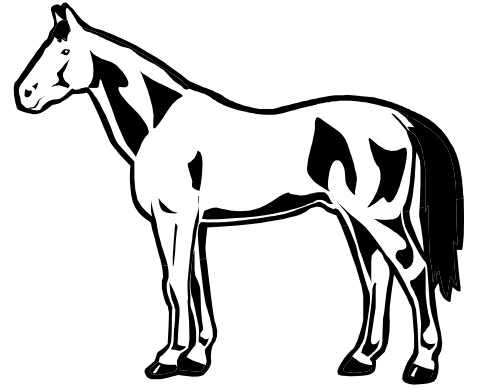
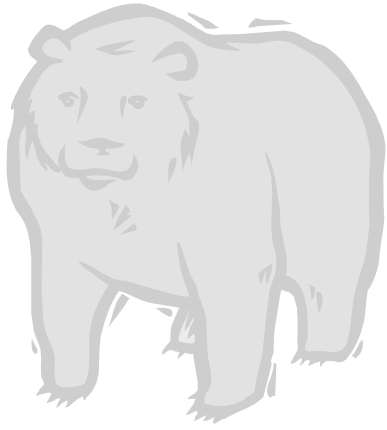
Le joueur A demande au joueur B: What do you see ?

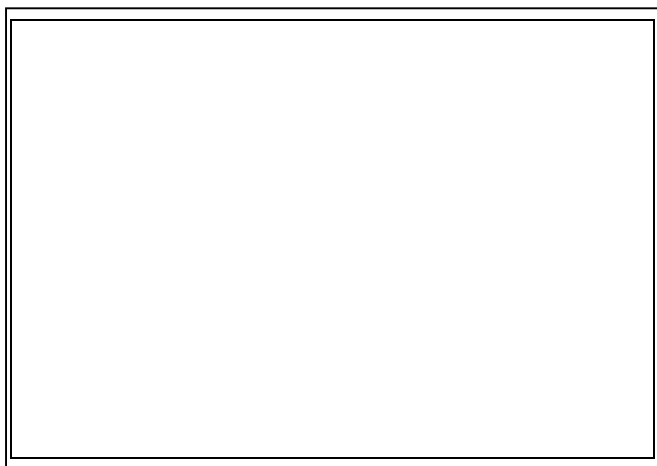
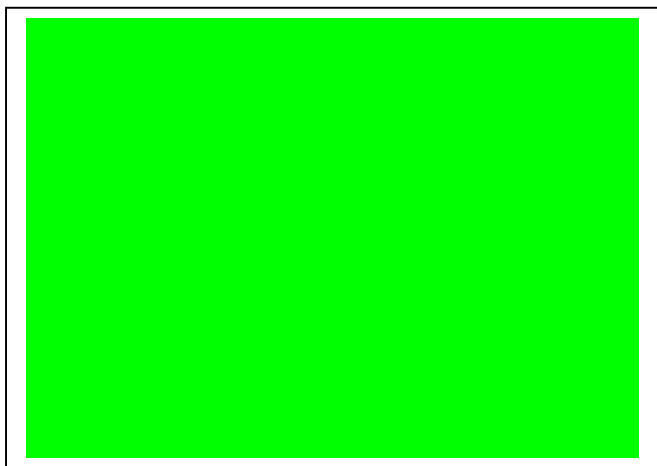
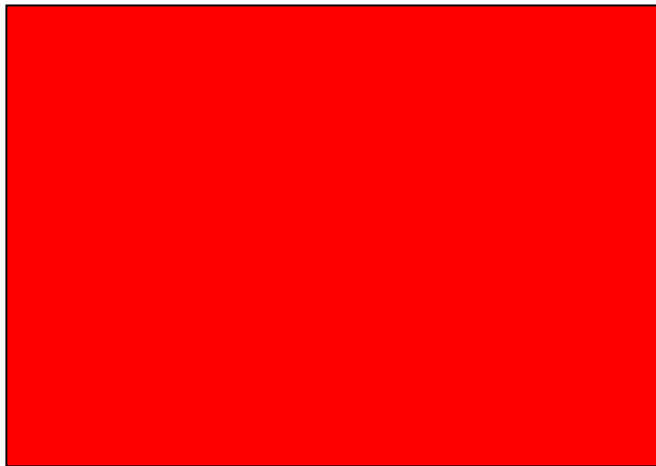
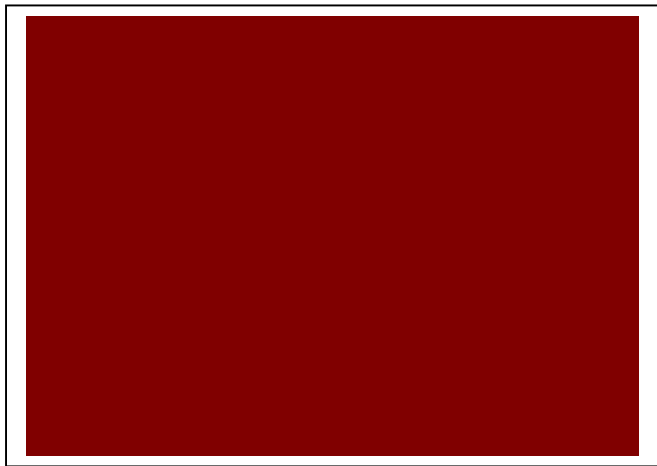
Le joueur B pose une carte (des animaux) sur le tas central en disant:

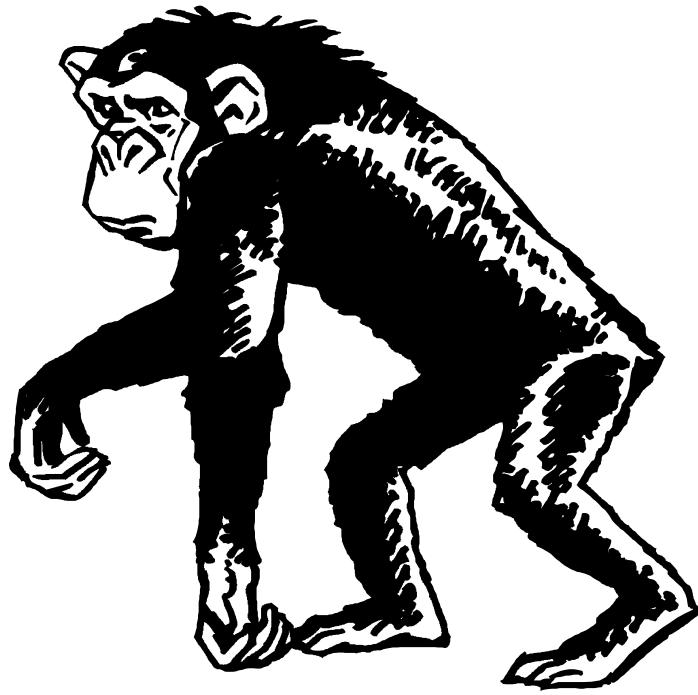
"I see a red bird" (looking at me)

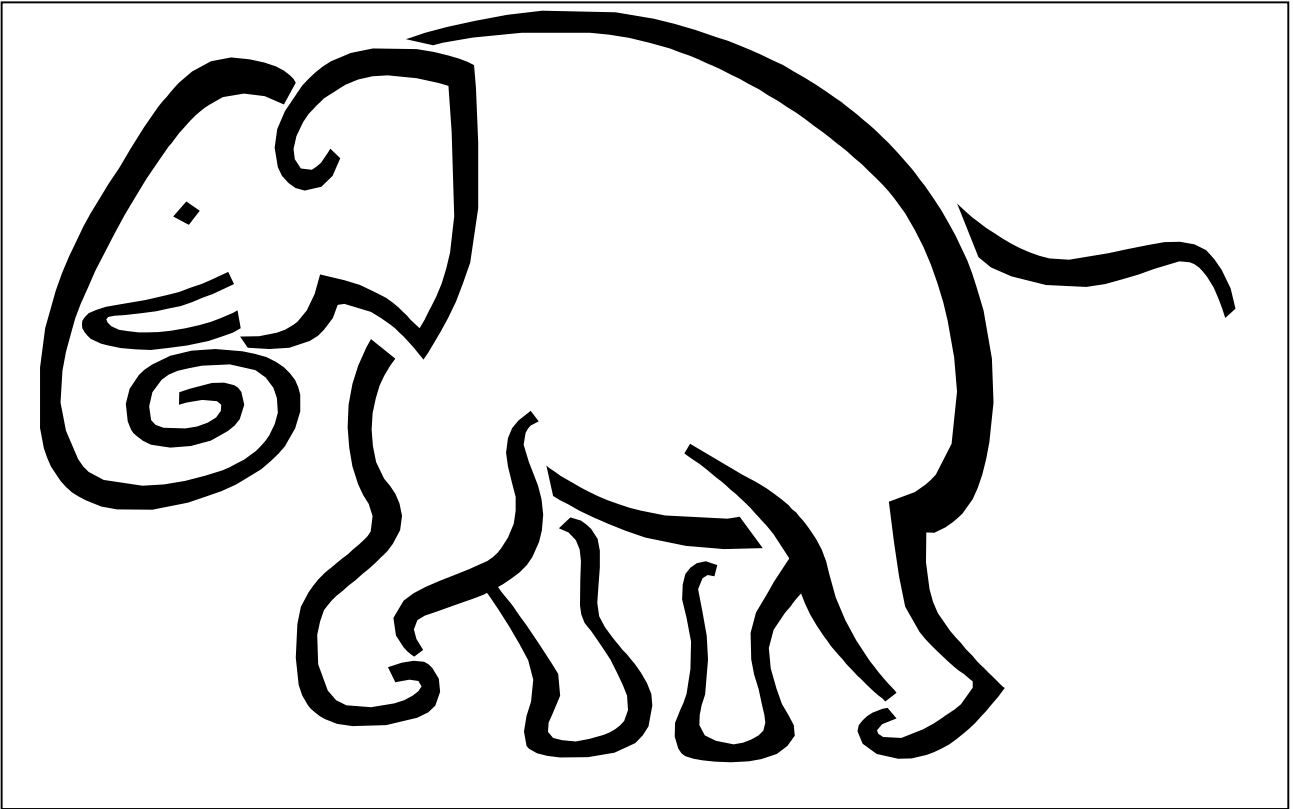
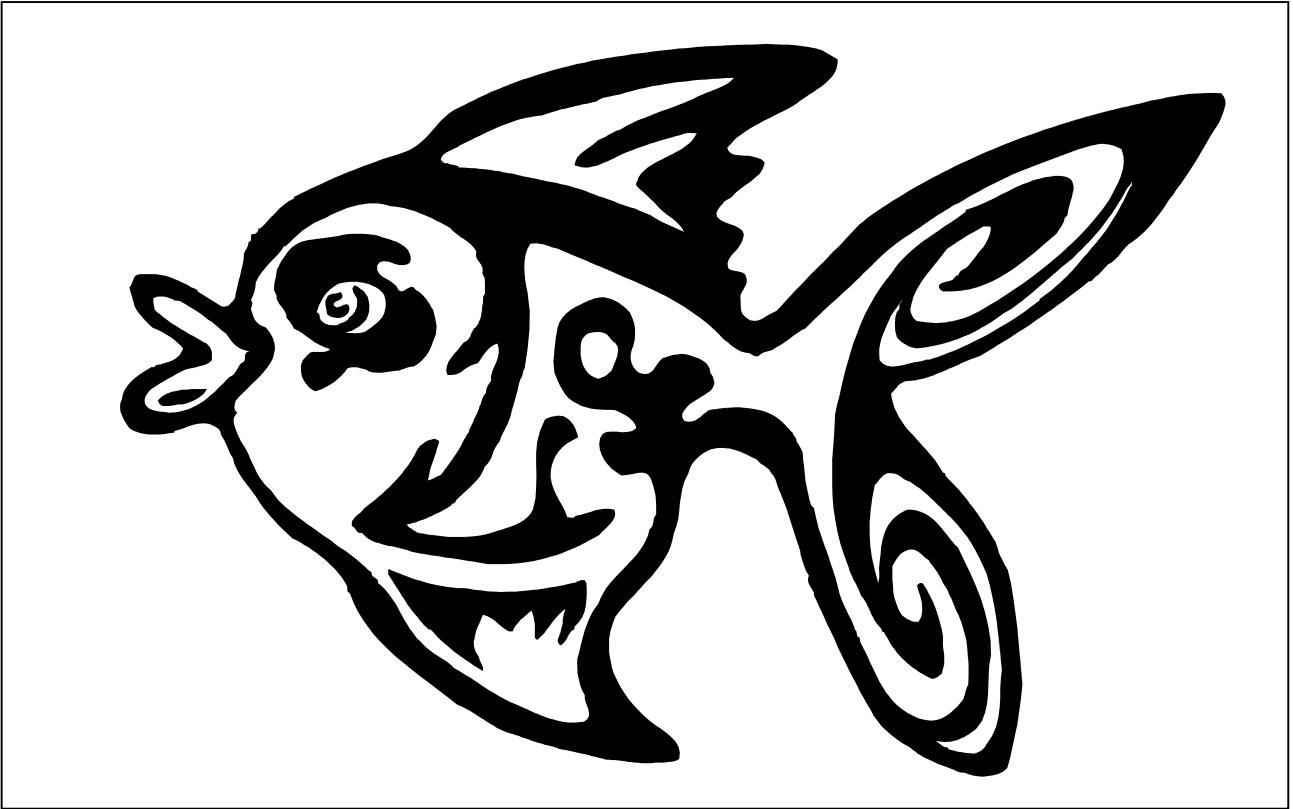
Le joueur A accepte ou non la réponse. Il peut dire "Liar !"

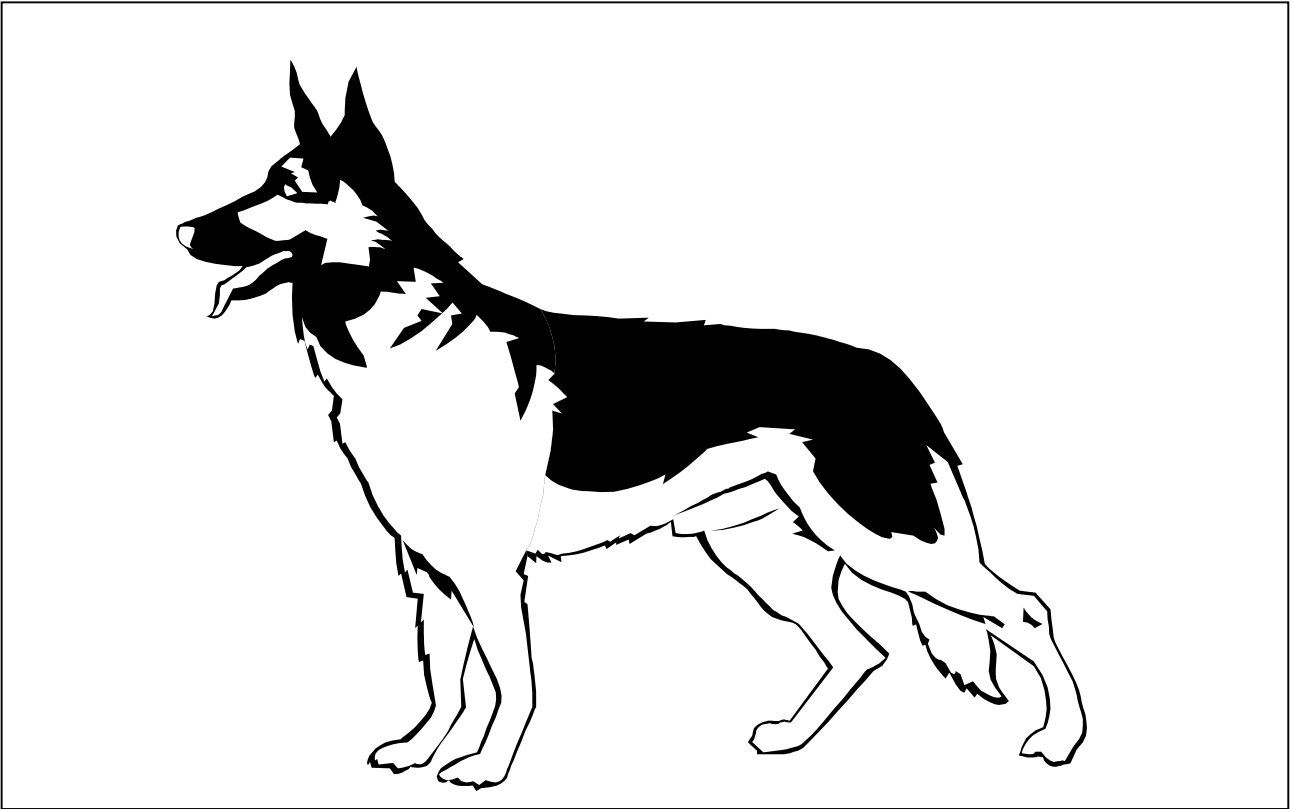
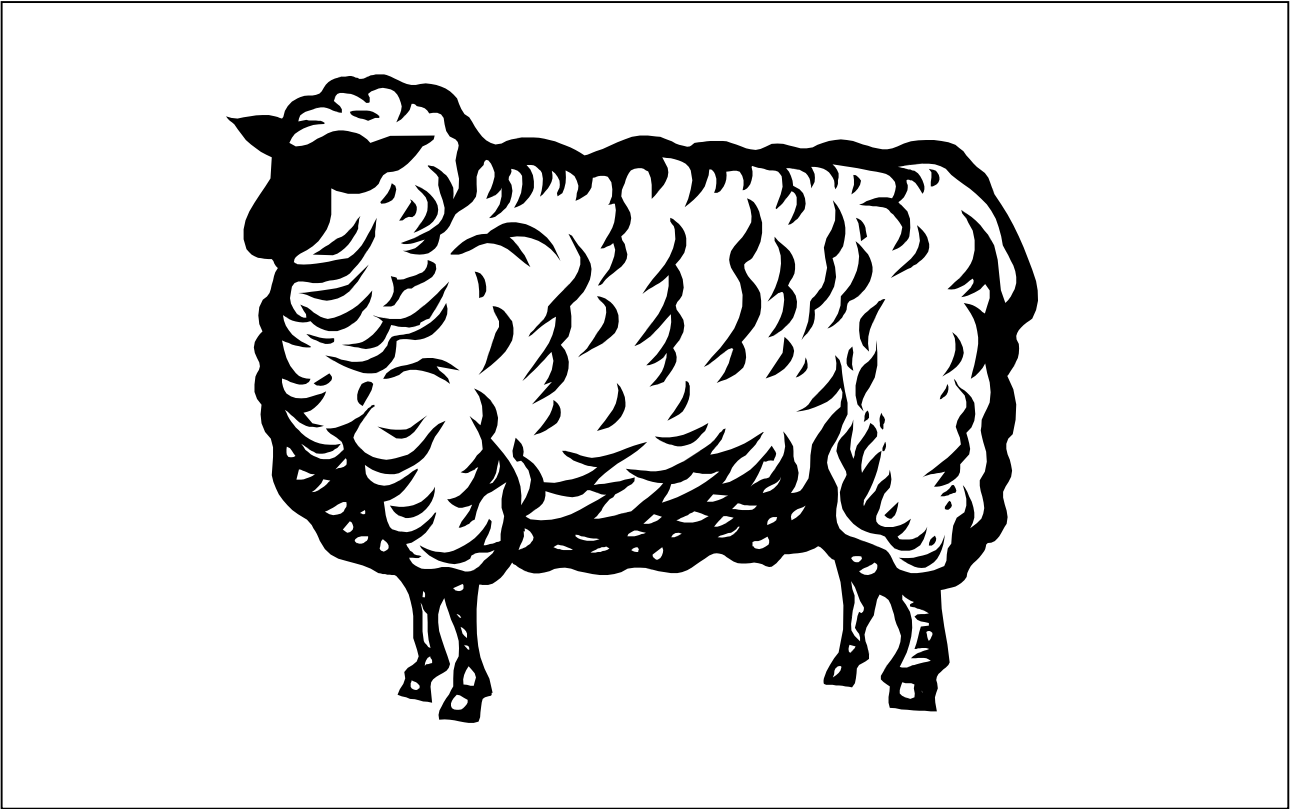
Dans ce cas, il retourne la carte. S'il a raison, il donne tout le paquet au joueur B, sinon, c'est lui qui récupère les cartes de centre.

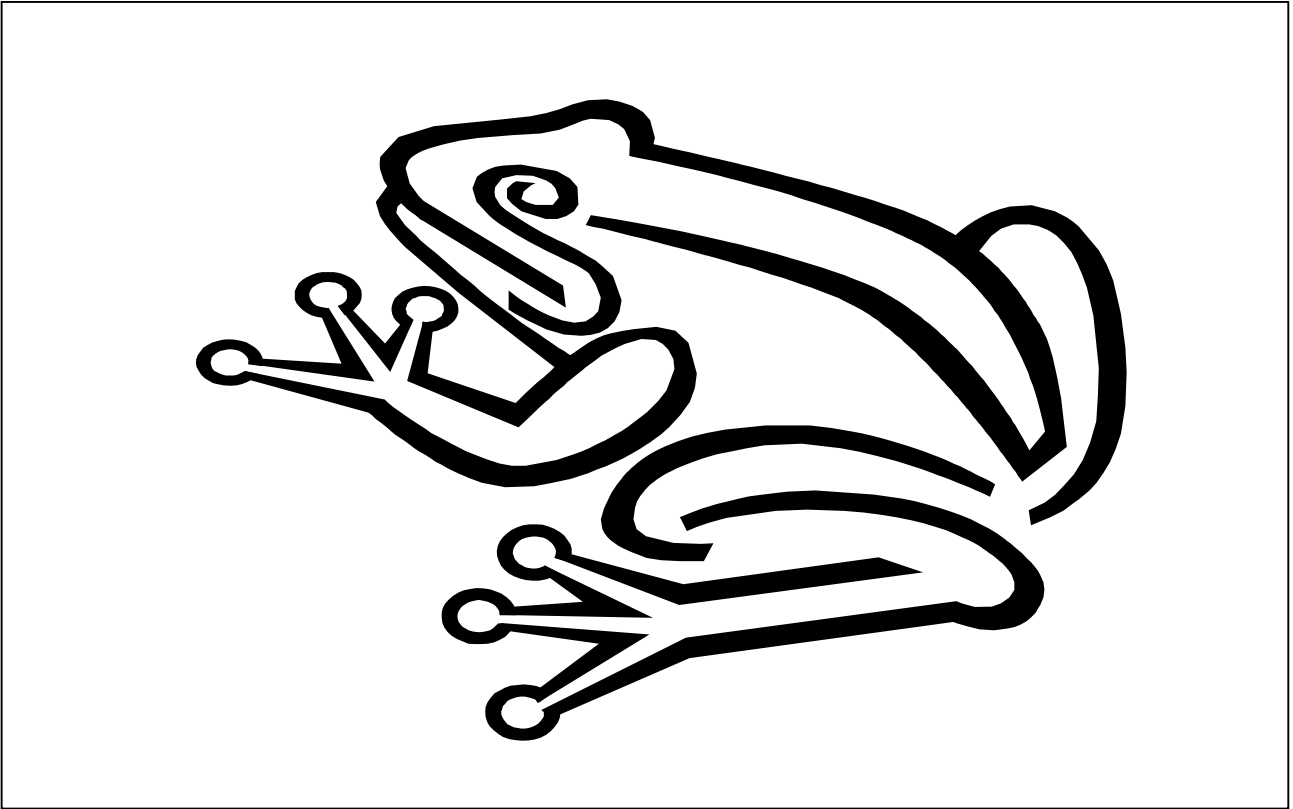
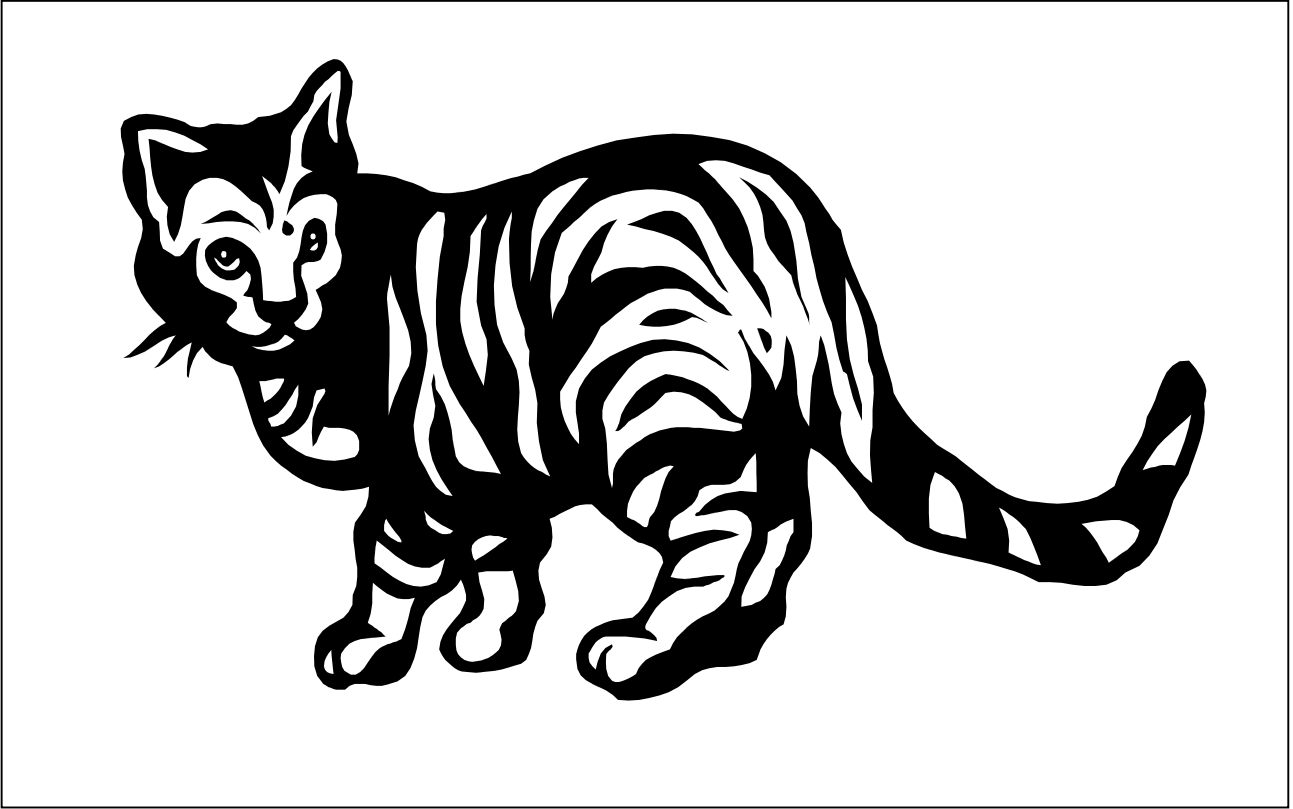


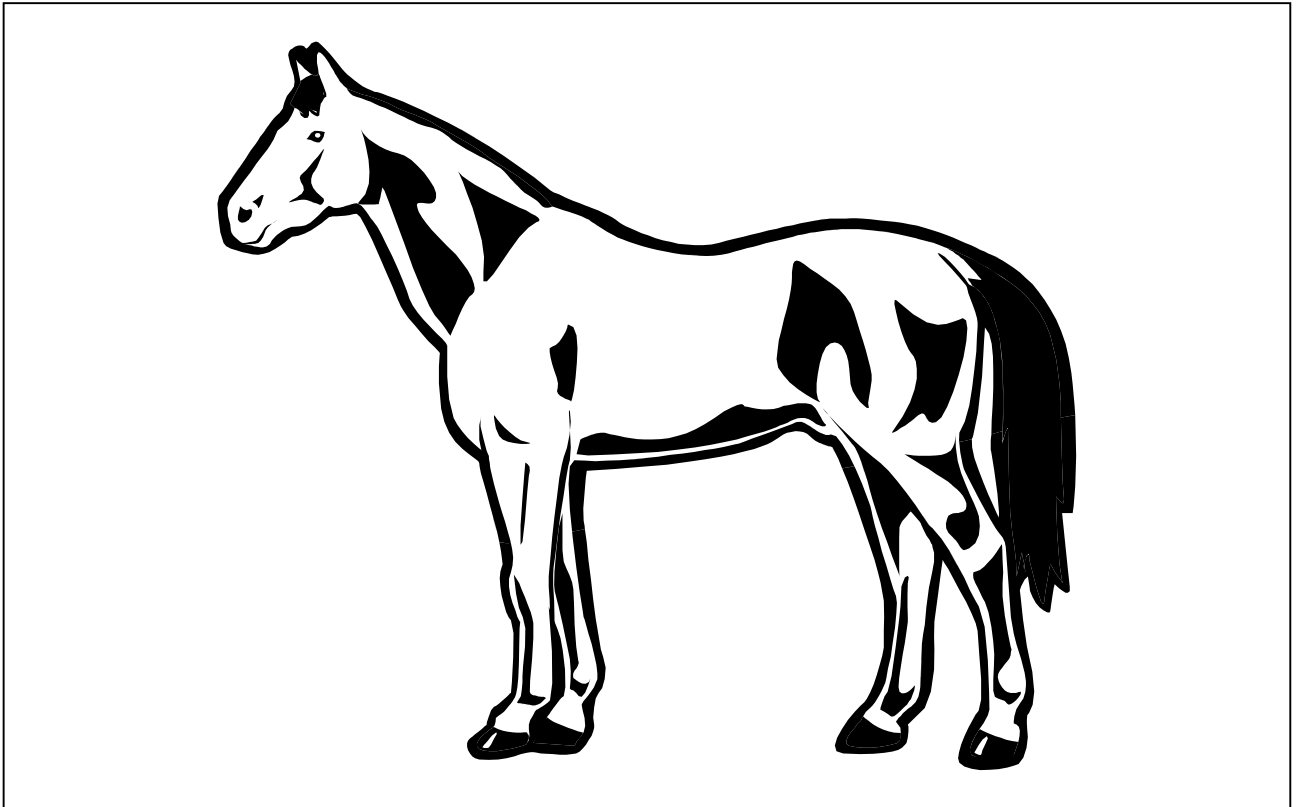
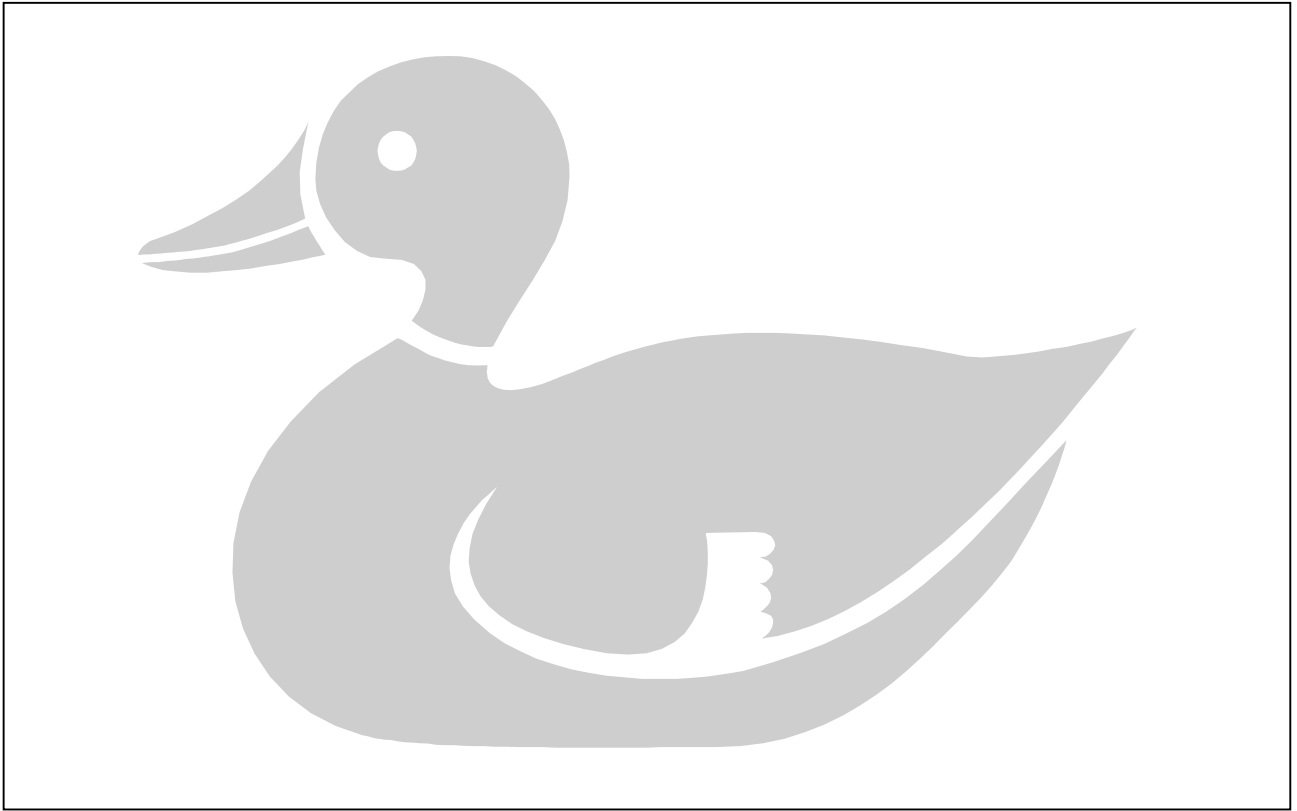


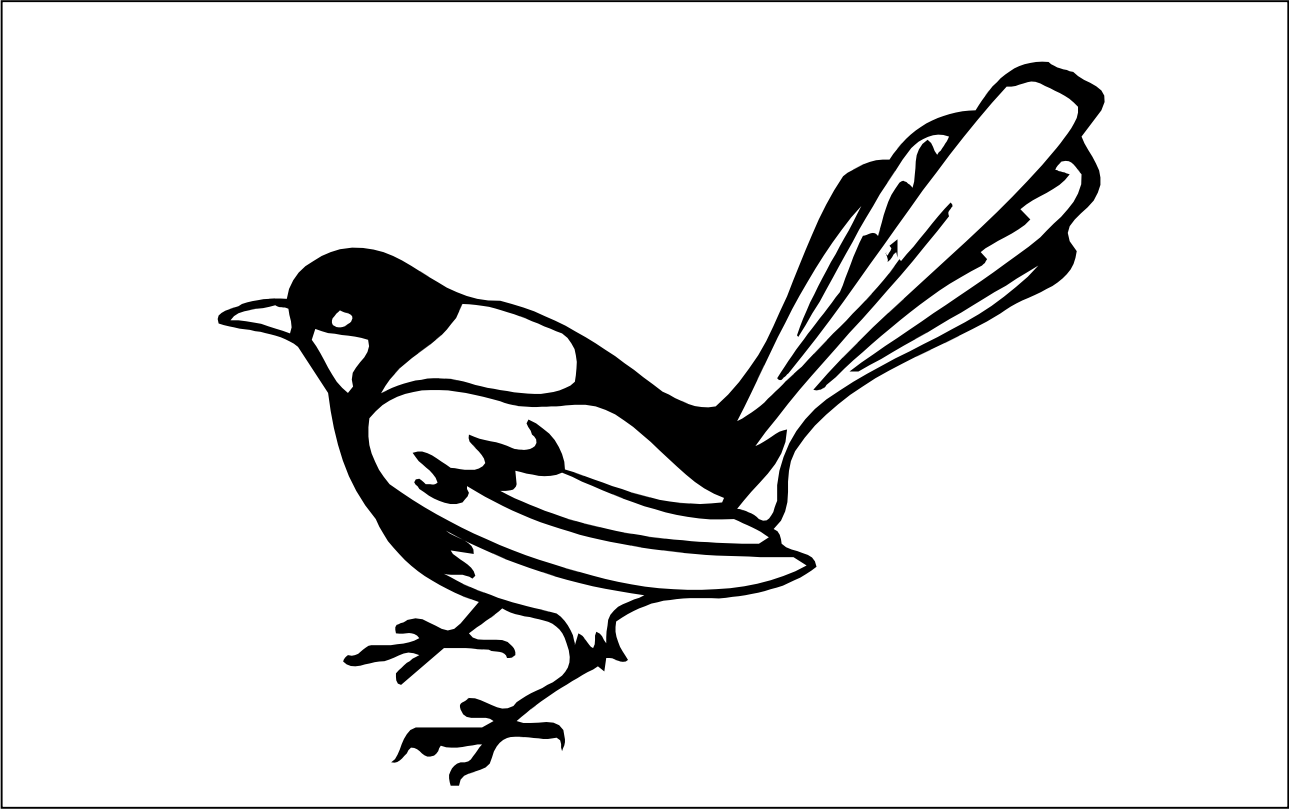
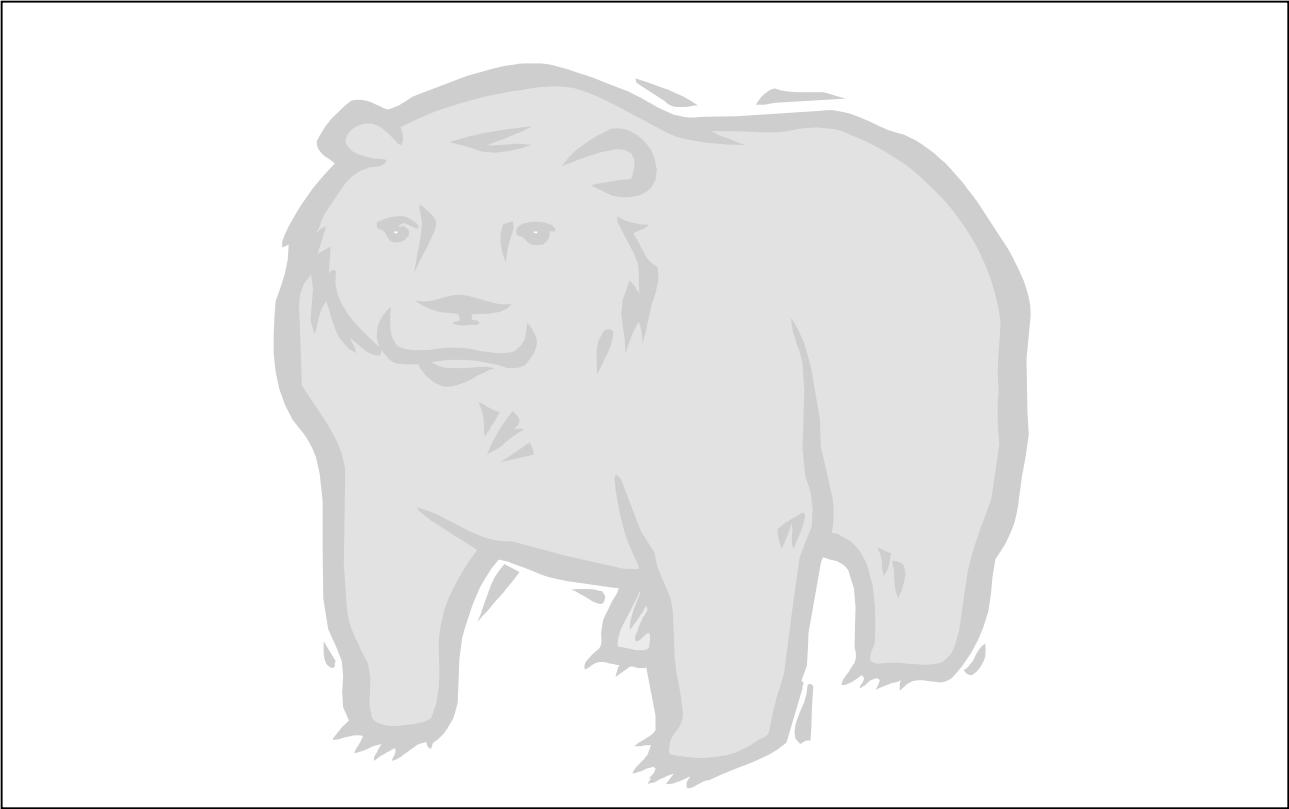












....., what do you see ?

I see alooking at me

....., what do you see ?

I see alooking at me

....., what do you see ?

I see alooking at me

....., what do you see ?

I see alooking at me

....., what do you see ?

I see alooking at me

....., what do you see ?

I see alooking at me

....., what do you see ?

I see alooking at me

....., what do you see ?

I see alooking at me

....., what do you see ?

I see alooking at me

....., what do you see ?

I see alooking at me