



Album

Cycle 1 et 2

« Knock, knock, who's there ? » Sally Grindley / Anthony Browne

Séance 4

Obj : CO et PO du lexique des personnages

(CO : compréhension orale / PO : production orale)

Matériel

Timing / modalités

Présenter l'objectif : Jouer, d'abord tous ensemble, puis deux par deux à : « **Show me** » pour devoir **dire ou comprendre** les **noms des personnages** pour les montrer.

Rebrassage du vocabulaire des personnages en mimant les termes énoncés par le maître.

Jeu de communication « Show me » :

Un élève (E) et le maître (M) puis deux élèves jouent devant la classe.

Le M demande à l'E « Show me the witch ». L'élève désigne la FC magistrale. Yes, good ! / No ! (solliciter le groupe) Can you help your friend ? Ok, Turn the card over (mimer).

It's **your** turn, ask **me** ! (désigner chacun) et commencer la phrase « Show me..... ». S'il reste bloqué proposer des exemples : Show me the dragon, show me the giant, or the witch... Choose the one you want ! Parler lentement et articuler.

FC magistrales

7' Collectif



Astuce:

Faire retourner la carte permet de ne pas demander les mots deux fois !

M + E

E + E

Reprendre le jeu avec un ou plusieurs binômes d'élèves devant la classe.

Puis proposer le jeu en binômes. Choose a partner to work with. Circuler parmi les groupes. Bilan : difficultés rencontrées dans ce jeu ? Sur quels mots ?

FC individuelles

10' binômes
+1' bilan
Collectif



It's my turn
to ask

Show me the dragon

Yes, good job !
Turn the card over.

Elève 1



Elève 2