



Cycle 1 et 2

Album

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

Séance 4	Matériel	Timing / modalités
Obj : CO et PO du lexique des personnages (CO : compréhension orale / PO : production orale)		
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.		1'- Collectif
Rebassage du vocabulaire des personnages en mimant les termes énoncés par le maître.		2'- Collectif
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  ASTUCE: Faire retourner la carte permet de ne pas demander les mots deux fois !	7' Collectif 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

Elève 1

Yes, good job !
Turn the card over.



Elève 2