

A BIT LOST

Chris Haughton

February 2013

Walker children

- Exploitation pédagogique cycle 3
 - texte original
 - séquence de 6 séances
 - flashcards et vignettes images à imprimer
 - texte saynète
 - *crossword & word search*

Par Fabien JOUVE, PEMF LV
Inspection de l'Education Nationale Montpellier Ouest

Le choix d'un album en langue étrangère pour la narration d'histoire en classe de langue doit répondre à 3 critères :

- le texte doit être simple,
- le récit doit avoir une structure itérative si l'on veut que les élèves s'approprient l'histoire et puissent la conter à la place de l'enseignant,
- le récit doit être en adéquation avec les images qui doivent permettre à l'élève de saisir le sens de l'histoire,

Voilà pourquoi notre choix s'est porté sur cet album.

<i>A bit lost</i>	
Page 1	Uh-Oh!
Page 2	Bump... Bump... BUMP!
Page 3	“Are you OK?” asked Squirrel. “I’m lost,” said Little Owl. “Where’s my mummy?”
Page 4	“Don’t worry, little friend. I’ll find your mummy. What does she look like?”
Page 5	“My mummy is VERY BIG. Like THIS!” said Little Owl.
Page 6	“Yes! Yes! I know! I know!” said Squirrel. “Follow me...”
Page 7	Here she is! Here’s your mummy!”
Page 8	“No! No!” said Little Owl. “That’s not my mummy. My mummy has POINTY EARS. Like THIS!”
Page 9	“Yes! Yes! I know! I know!” said Squirrel. “Follow me...”
Page 10	Here she is! Here’s your mummy!”
Page 11	“No! No!” Said Little Owl. “That’s not my mummy. My mummy has BIG EYES. Like THIS!”
Page 12	“Yes! Yes! I know! I know!” said Squirrel. “Follow me...”
Page 13	Here she is! Here’s your mummy!”
Page 14	“No,” said Little Owl. “That’s not my mummy either.”
Page 15	“Wait a minute,” said Frog. “I know your mummy...”
Page 16	Follow me. Your mummy is looking everywhere for you.
Page 17	“Yes! Yes! Here she is! Here’s my mummy.”
Page 18	“Oh, thank you” said Mummy Owl. “Why don’t you come up to our nest for some biscuits?”
Page 19	“Yes, please,” said Squirrel. “Biscuits are our favourite thing.”
Page 20	Uh-oh!

ACTIVITES LANGAGIERES	CAPACITES
Comprendre, réagir et parler en interaction orale	<p>Présenter quelqu'un en répondant à des questions : <i>Which animal is it? What colour is it? Is it big or little? Is it his mummy?</i></p> <p>Saluer, se présenter, poser des questions sur des sujets familiers <i>What's your name? How old are you? What's the weather like? What's the date today? ...</i></p>
Comprendre à l'oral	Suivre le fil d'une histoire avec des aides appropriées
Parler en continu	<p>Décrire un animal / une personne: <i>The bear is brown and very big. He has little ears and big teeth.</i> <i>My mummy has big blue eyes and a little nose. She has long hair.</i> <i>My daddy has a moustache.</i></p> <p>Lire à haute voix et de manière expressive un texte bref après répétition</p>
Lire	Comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur des éléments connus
Ecrire	<p>Copier des mots isolés et des textes courts En référence à un modèle, écrire un texte simple réécriture du texte à la manière de. Ecrire sous la dictée des expressions connues</p>
CONNAISSANCES	
<p>Lexique: <i>animals (owl, squirrel, bear, frog, rabbit),</i> <i>description (big, small)</i> <i>body parts (ears, mouth, eyes, nose, head, arms, legs, hair, moustache, teeth).</i></p>	<p>Culture: Littérature britannique enfantine contemporaine</p>
<p>Grammaire: Pronom démonstratif : <i>This</i> Indénombrables (<i>hair</i>) Pluriel irrégulier (<i>teeth</i>) Place de l'adjectif Adjectif possessif (<i>his/her</i>) <i>Have / be</i> à la 3^{ème} personne du singulier : <i>My mummy has big eyes / My mummy is very big!</i></p>	
<p>Phonologie: Réalisation du /h/ initial de <i>has, his, her</i> Identification de la réalisation /z/ ou /s/ du morphème {s} du pluriel : <i>eyes, ears... biscuits</i> Reproduction correcte des phonèmes spécifiques à l'anglais : /ð/ de <i>this</i>.</p>	

Objectifs pour le maître	Activités / questions pour les élèves	Tps
Réinvestir les notions connues	<p>Salutations dans la classe</p> <p>Question time: <i>What's your name? What's your favourite colour? How old are you? Have you got a pet? What pet is it? Where do you live ? What's the weather like ? What time is it ?</i></p> <p>Rituel du Jeu du menteur :</p> <p>-L'enseignant fait sortir un élève de la classe. Celui-ci doit patienter dans le couloir pendant que l'on désigne un menteur dans la classe : le menteur est celui qui devra glisser un mensonge s'il est interrogé.</p> <p>-L'élève qui était sorti revient en classe et doit s'adresser à quelques camarades, tour à tour, afin de les saluer et de mener un bref entretien avec eux sur des items maîtrisés (« <i>Hello !... What's your name ?... Have you got a pet ?... </i> »). Les élèves interrogés répondent aux questions en disant la vérité. Seul celui qui a été désigné comme le menteur peut se permettre des réponses farfelues (par exemple : « <i>My name is Pinocchio ! I've got a giraffe ! ...</i> ») afin de se faire démasquer par le meneur de jeu.</p> <p>Le jeu peut prendre fin une fois que l'élève a interrogé 5 de ses camarades, même s'il n'a pas interrogé le menteur il doit passer la main et l'on doit alors désigner un nouveau menteur (Si l'on attend que l'élève ait vraiment trouvé le menteur, le jeu pourrait alors s'éterniser et les élèves s'impatienteraient...).</p>	7'
Apporter les aides appropriées à la compréhension de la lecture d'album. Découverte du lexique clé.	<p>Protocole flashcards</p> <p>Avec les 7 flashcards (<i>owl, squirrel, bear, frog, rabbit, big, little</i>), faire défiler les images devant les élèves en 4 temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - temps 1 : <i>You look, you listen.</i> - temps 2 : <i>You look, you listen and you repeat in your head (keep silent!)</i> - temps 3 : <i>You look, you listen and you repeat.</i> - temps 4 : <i>You look, I keep silent and you guess</i> (les élèves donnent le mot qui correspond à l'image montrée, l'enseignant redit à chaque fois le mot à voix haute pour toute la classe en insistant sur la bonne prononciation si un phonème a été “écorché” par les élèves) 	5'
Aider à la mémorisation par le jeu	<p>Pour amener les élèves à mémoriser le lexique des animaux, il va falloir répéter ce vocabulaire en ayant toute leur attention.</p> <p>Magic eye: animals + big and little</p> <p>Les flashcards sont disposées sur le rail du tableau, en ligne, face aux élèves.</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant énonce et fait répéter à toute la classe le nom de chaque animal et le désigne en le pointant du doigt. Il procède ainsi pour toute la ligne. - L'enseignant prend une carte, la montre aux élèves, énonce 	10'

	<p>et fait répéter le nom de l'animal puis remet la carte à sa place en la retournant (face contre le tableau). Il refait énoncer par les élèves le nom de chaque animal en pointant du doigt chaque carte (y compris la carte retournée) depuis le début de la file. Il répète à voix haute le nom de chaque animal après chaque énonciation faite par le groupe d'élèves.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il prend une nouvelle carte dans la file et procède de même : il la montre, énonce le nom de l'animal, le fait répéter, replace la carte dans la file en la retournant et fait énoncer le nom de chaque animal de la file tout en répétant à voix haute chaque mot énoncé par les élèves. - Il procède ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes de la file soient retournées. A la fin, les élèves énoncent les noms des animaux dans l'ordre initial alors que les cartes sont toutes retournées ! Voilà pourquoi ce jeu s'appelle <i>Magic eye</i>. 	
<p>Faire comprendre le fil d'une histoire avec des aides appropriées</p>	<p>Présenter l'album aux élèves « <i>This is Little Owl!</i> » « <i>This is Mummy owl!</i> » Poser à plusieurs élèves la question « <i>are you a little boy or a little girl?</i> » puis redemander « <i>Who is it?</i> » en désignant <i>Little Owl</i> puis <i>Mummy Owl</i>. Lire l'album une première fois.</p>	7'
<p>Amener les élèves à répondre à des questions simples</p>	<p>Questionner les élèves en anglais : Reprendre l'album et observer avec les élèves chaque page : <i>What animal is it? Is it his mummy?</i> (jusqu'à la page de <i>Mummy Owl</i>)</p>	5'
<p>Vérifier la bonne compréhension. Faire reformuler pour que tous comprennent</p>	<p>Questionner les élèves en français : Combien y a-t-il de personnages dans cette histoire ? Que se passe-t-il dans cette histoire ? Que cherche la petite chouette ? Qui l'aide ? Pourquoi l'écureuil conduit-il la petite chouette vers l'ours, puis le lapin, puis la grenouille ? Pourquoi l'écureuil et la grenouille se retrouvent dans le nid de la chouette à la fin du livre ?</p>	5'
<p>Formuler avec eux ce que l'on va pouvoir faire/apprendre en étudiant cet album</p>	<p>Apprendre à décrire physiquement des personnages. Réaliser un livre audio numérique à la manière de cette histoire.</p>	5'

Objectifs pour le maître	Activités / questions pour les élèves	Tps
Réinvestir les notions connues	<p>Question time ou jeu du menteur.</p> <p>On peut lister toutes les formulations maîtrisées en anglais pour alimenter le jeu. → un affichage dans la classe reprend toutes les questions que l'on peut poser lors du jeu du menteur (<i>What's your name? How old are you? What's the date? What's the weather like? What colour is your tee-shirt?...</i>)</p>	7'
Rappel des connaissances lexicales	<p>En montrant le paquet de <i>flashcards</i> dont on s'est servi dans la séance précédente, l'enseignant demande: <i>Do you remember the words? The names of the animals? Tell me what you remember!</i></p> <p>Afficher les <i>flashcards</i> dans l'ordre énuméré par le groupe classe, les répéter à chaque fois.</p>	5'
Faire mémoriser le lexique <i>animals & big/little</i>	<p>Distribuer une grille avec les images des animaux, sur cette grille les animaux sont petits ou grands (<i>big/little</i>). Demander aux élèves de découper la grille pour avoir des vignettes-images.</p> <p>La classe va pouvoir jouer au <i>Bingo</i> :</p> <p>Chaque élève choisit 4 images et les place face à lui. Le reste de ses images doit être rangé. Les 4 images choisies constituent la grille de bingo.</p> <p>L'enseignant est dans un premier temps le maître du jeu : avec son jeu de vignettes-images, il tire au sort les vignettes et les énonce à voix haute, une à une (« <i>a big owl</i> », « <i>a small squirrel</i> », « <i>a big squirrel</i> »...). A chaque énonciation (que l'enseignant répètera 3 fois), les élèves en possession de l'image correspondante devront retourner cette image.</p> <p>Le 1^{er} élève qui a retourné ses 4 images a gagné. Il doit tenter d'énumérer les 4 images face à la classe et à l'enseignant qui vérifie qu'il s'agit bien des bonnes images.</p> <p>On peut ainsi enchaîner 3-4 parties.</p>	10'
Faire découvrir le lexique des parties du corps	<p>Protocole <i>flashcards</i></p> <p>Avec les <i>flashcards</i> des parties du corps, faire défiler les images devant les élèves en 4 temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - temps 1 : <i>You look, you listen.</i> - temps 2 : <i>You look, you listen and you repeat in your head (keep silent!)</i> - temps 3 : <i>You look, you listen and you repeat.</i> - temps 4 : <i>You look, I keep silent and you guess</i> (les élèves donnent le mot correspondant à l'image montrée, l'enseignant redit à chaque fois le mot à voix haute pour toute la classe en insistant sur la bonne prononciation si un phonème a été “écorché” par les élèves) 	5'
Mémorisation lexique des	Pour amener les élèves à mémoriser le lexique des animaux, il va	10'

<p>parties du corps</p>	<p>falloir répéter ce vocabulaire en ayant toute leur attention.</p> <p><i>Magic eye: body parts</i> (<i>ears, mouth, eyes, nose, head, arms, legs, teeth, moustache, hair</i>),</p> <p>Les flashcards sont disposées sur le rail du tableau, en ligne, face aux élèves.</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant énonce et fait répéter à toute la classe le nom de chaque animal et le désigne en le pointant du doigt. Il procède ainsi pour toute la ligne. - L'enseignant prend une carte, la montre aux élèves, énonce et fait répéter le nom de la partie du corps puis remet la carte à sa place en la retournant (face contre le tableau). Il refait énoncer par les élèves le nom de chaque partie du corps en pointant du doigt chaque carte (y compris la carte retournée) depuis le début de la file. Il répète à voix haute le nom de chaque partie du corps après chaque énonciation faite par le groupe d'élèves. - Il prend une nouvelle carte dans la file et procède de même : il la montre, énonce le nom de la partie du corps, le fait répéter, replace la carte dans la file en la retournant et fait énoncer le nom de chaque partie du corps de la file tout en répétant à voix haute chaque mot énoncé par les élèves. <p>Il procède ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes de la file soient retournées. A la fin, les élèves énoncent les noms des parties du corps dans l'ordre initial alors que les cartes sont toutes retournées ! Voilà pourquoi ce jeu s'appelle <i>Magic eye</i>.</p>	
<p>Faire comprendre le fil d'une histoire avec des aides appropriées /</p> <p>Amener les élèves à répondre à des questions simples</p>	<p>Raconter l'histoire et faire intervenir les élèves (comme si l'on avait des trous de mémoire) :</p> <p>Avec la gestuelle (en pointant du doigt ou en mimant), les élèves peuvent placer certains mots dans l'histoire : <i>big, little, owl, squirrel, mummy</i>.</p>	<p>5'</p>
<p>Recueillir les idées des enfants pour créer à la manière de</p>	<p>« Imaginons qu'un autre animal/personnage perde lui aussi son père/sa mère dans la jungle / sur la banquise / dans un supermarché / dans une fête foraine (cela vous est peut-être déjà arrivé... ?)... qui pourrait l'aider ? qui pourrait ressembler à son père/à sa mère ? Connaissez-vous déjà d'autres noms d'animaux en anglais qui pourrait aider à l'écriture de cette nouvelle histoire? »</p> <p>→ recueil du lexique nécessaire à la création de l'histoire</p>	<p>7'</p>

Objectifs pour le maître	Activités / questions pour les élèves	tps
Réinvestir les notions connues.	<p>Salutations dans la classe</p> <p>Question time ou jeu du menteur</p> <p>Utiliser l'affichage de la séance précédente qui a permis de lister toutes les questions maîtrisées.</p>	7'
Faire mémoriser le lexique des parties du corps	<p>L'enseignant demande aux élèves les mots dont ils se souviennent et il affiche au tableau la <i>flashcard</i> correspondante à chaque mot énoncé. Il fait répéter à toute la classe.</p> <p>Pour amener les élèves à mémoriser le lexique des parties du corps, il va falloir répéter ce vocabulaire en ayant toute leur attention.</p> <p>Distribuer une grille avec les images des parties du corps. Demander aux élèves de découper la grille pour avoir des vignettes-images.</p> <p>La classe va pouvoir jouer au Bingo :</p> <p>Chaque élève choisit 4 images et les place face à lui. Le reste de ses images doit être rangé. Les 4 images choisies constituent la grille de bingo.</p> <p>L'enseignant tire au sort les images et les énonce à voix haute, une à une (<i>eyes, ears, mouth...</i>) A chaque énonciation (que l'enseignant répètera 3 fois), les élèves en possession de l'image correspondante devront retourner cette image.</p> <p>Le 1^{er} élève qui a retourné ses 4 images a gagné. Il doit tenter d'énumérer les 4 images face à la classe et à l'enseignant qui vérifie qu'il s'agit bien des bonnes images.</p>	10'
Faire produire les phrases de description	<p>La classe est divisée en 2 équipes (l'équipe des croix et l'équipe des cercles) pour jouer au tic tac toe</p> <p>Il va falloir lire un tableau à double entrée et énoncer des phrases.</p> <p>Au tableau noir, on a tracé un tableau à double entrée avec les cartes des parties du corps sur l'abscisse et les cartes animaux sur l'ordonnée.</p> <p>Tour à tour, un membre de chaque équipe peut placer dans le tableau un cercle ou une croix. Les élèves n'ont pas le droit de se déplacer. De leur place, ils doivent indiquer à l'enseignant où il doit mettre la croix ou le cercle en donnant ses coordonnées. Exp : <i>the frog (ordonnée) has a big mouth</i> (abscisse).</p>	10'

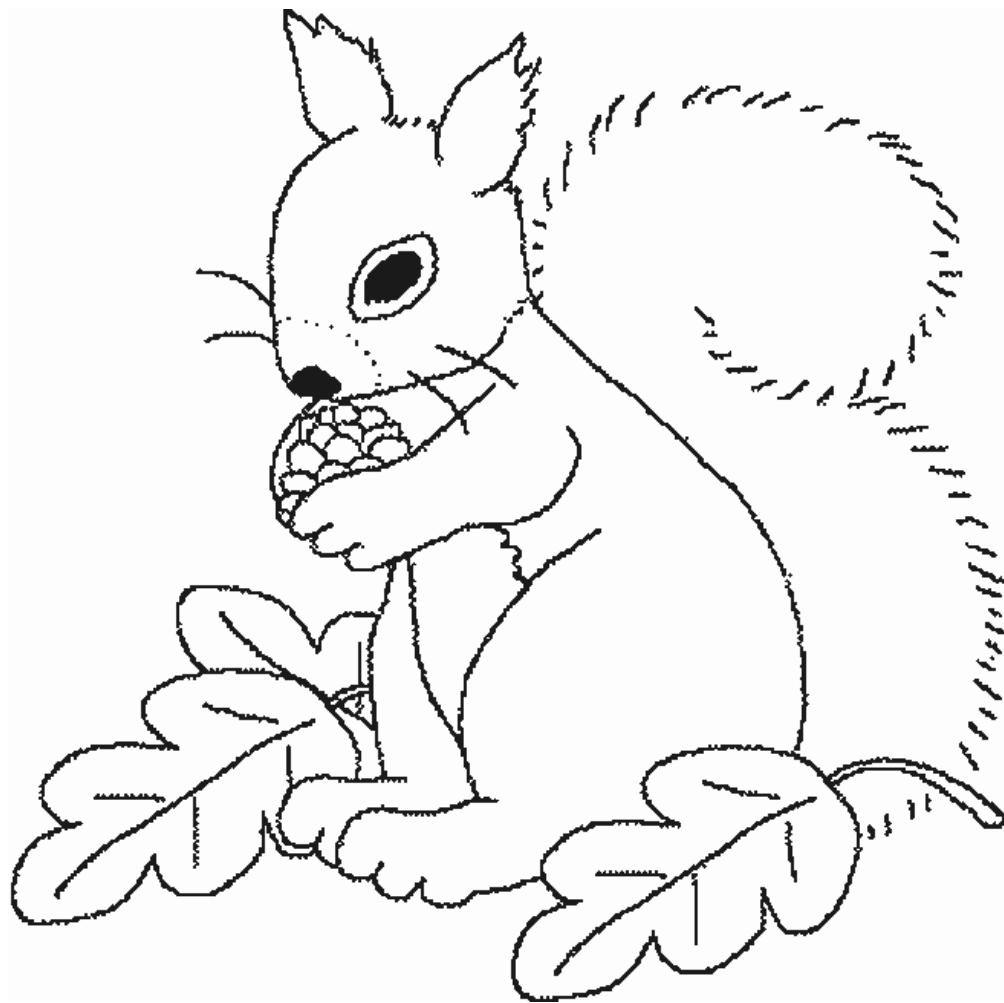
	<table border="1"> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td>X</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>													X													
		X																									
	<p>Chaque fois qu'une équipe arrive à aligner 3 cercles ou 3 croix, l'équipe remporte un point.</p>																										
Faire comprendre le fil d'une histoire avec des aides appropriées / Amener les élèves à répondre à des questions simples	<p>Raconter l'histoire et faire intervenir les élèves (comme si l'on avait des trous de mémoire) :</p> <p>Avec la gestuelle (en pointant du doigt les images ou en mimant), les élèves peuvent placer certains mots ou certaines expressions récurrentes dans l'histoire : <i>big, little, owl, squirrel, mummy, follow me, here she is, this is NOT my mummy</i></p>	7'																									

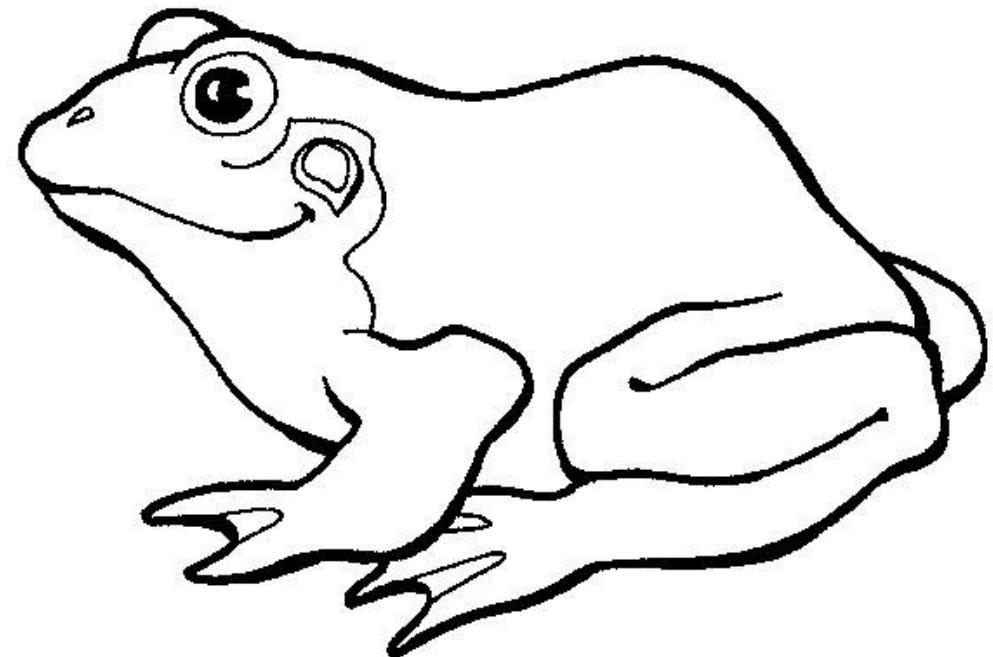
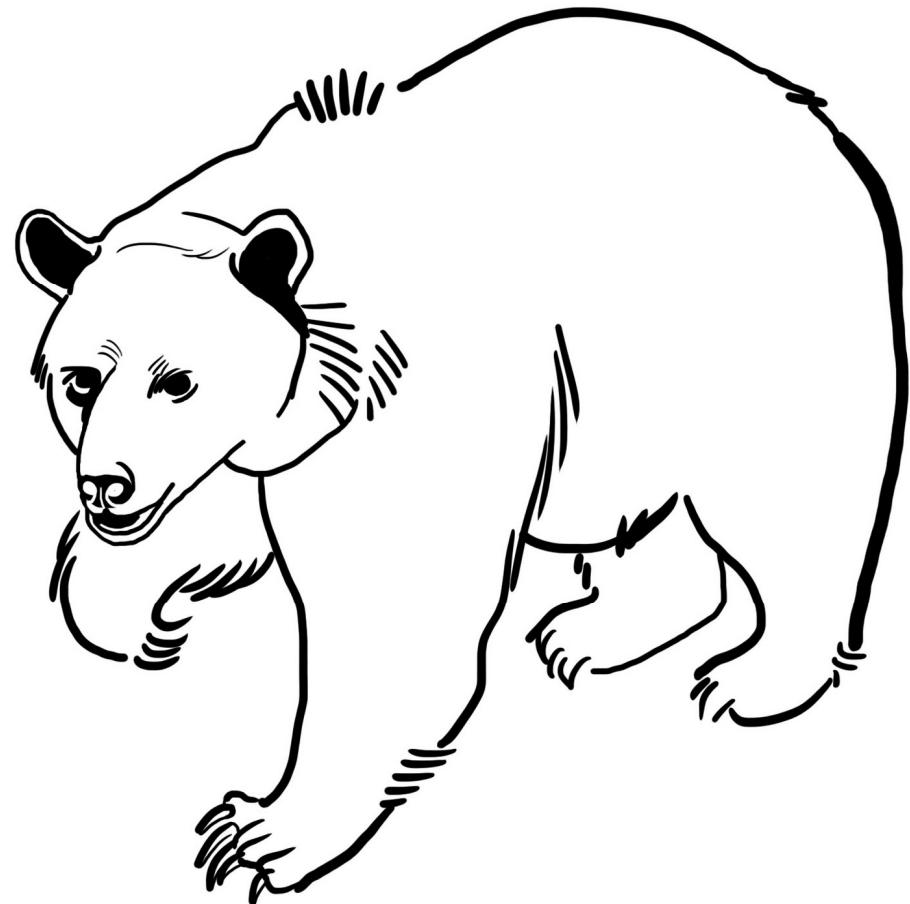
Objectifs pour le maître	Activités / questions pour les élèves	tps
Réinvestir les notions connues	Salutations dans la classe Question time ou jeu du menteur Utiliser l'affichage.	7'
Faire mémoriser les phrases du récit par le jeu	Jeu du béret On divise la classe en deux équipes Dans chaque groupe, chaque élève est en possession d'une carte-image. Dans une équipe, les élèves ont les cartes-images animaux ; dans l'autre, les élèves sont en possession des cartes-images parties du corps. L'enseignant énonce une phrase. Par exemple « <i>the rabbit has big eyes</i> ». Puis il donne un coup de sifflet pour donner le départ. Au coup de sifflet, les 2 élèves concernés (celui qui a la carte-image lapin et celui qui a la carte-image yeux) doivent se ruer sur le béret et le ramener dans son équipe pour lui rapporter un point.	10'
Introduction du lexique à l'écrit	L'enseignant affiche au tableau les flashcards des animaux et des parties du corps de l'histoire au fur et à mesure que les élèves les lui rappellent (<i>Can you tell me the names of the animals/the body parts? Tell me what you remember!</i> !). Les images sont alignées sur le rail du tableau. L'enseignant les numérote puis il écrit le nom de chaque animal/fruit au-dessus de l'image correspondante et il explique « nous avons travaillé durant 3 séances sur ces noms exclusivement à l'oral, aujourd'hui, pour la première fois, vous découvrez l'écriture de ces mots » analyse phonie-graphie Puis, à la découverte de ces mots, l'enseignant demande aux élèves de faire état des règles phonologiques qu'ils connaissent et des points phonologiques nouveaux qu'ils découvrent. Les élèves pourront ainsi faire remarquer : <ul style="list-style-type: none">- le /h/ exspiré en initiale de <i>hair</i> & <i>head</i>- l'identification de la réalisation /z/ du morphème {s} du pluriel dans <i>ears</i>, <i>eyes</i>- le /θ/ du {th} en finale de <i>mouth</i> & <i>teeth</i> Pour amener les élèves à associer ces mots à l'image et à entrer dans une reconnaissance globale du lexique on pourra procéder à une dictée compréhension en 2 temps : <ul style="list-style-type: none">- Temps 1 : l'enseignant énonce dans un ordre bien précis les mots affichés au tableau, les élèves relèvent les numéros correspondants à chaque mot (en se référant à l'image ou au mot écrit au tableau) et les notent dans le même ordre sur leur tableau. L'exercice est suivi d'une correction collective. On procède ensuite à la correction : les numéros sont	15'

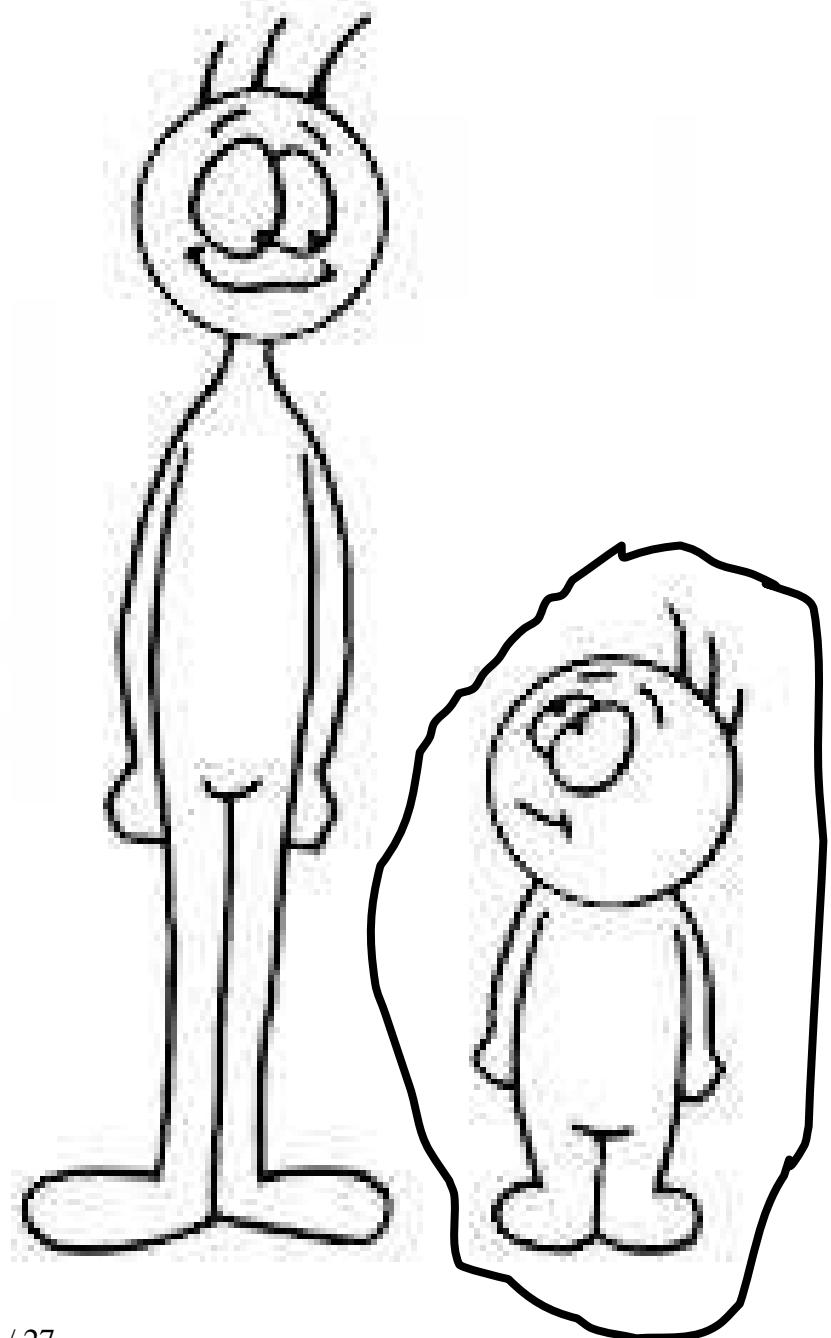
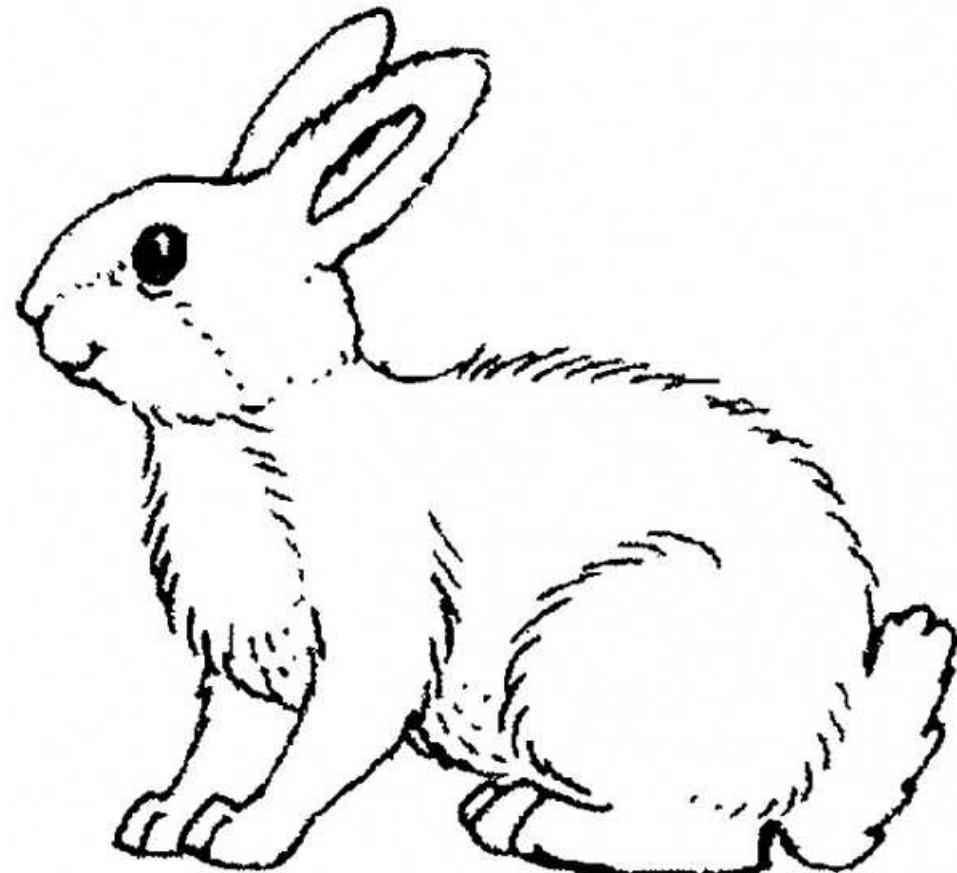
	<p>recopiés au tableau, chacun peut suivre et comparer avec sa production. L'enseignant fait constamment l'aller-retour entre le numéro, le visuel et le mot écrit pour que les élèves prononcent le mot, en commençant à lire.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Temps 2 : même façon de procéder mais cette fois les images ont disparu. Les élèves sont contraints d'entrer dans la lecture. <p>On procède ensuite à la correction : les numéros sont recopiés au tableau, chacun peut suivre et comparer avec sa production. L'enseignant fait constamment l'aller-retour entre le numéro et le mot écrit, il fait lire le mot à l'élève en le pointant du doigt.</p>	
<p>Faire comprendre le fil d'une histoire avec des aides appropriées /</p> <p>Amener les élèves à répondre à des questions simples</p>	<p>Raconter l'histoire et faire intervenir les élèves</p> <p>Un tiers de la classe fait « <i>follow me ...</i> »</p> <p>Un tiers énonce la suite de la phrase « <i>here's your mummy...</i> »</p> <p>Un tiers énonce la phrase de <i>little owl</i> « <i>That's not my mummy ...</i> »</p> <p>L'enseignant raconte, s'interrompt et opère comme un chef d'orchestre en distribuant la parole à telle ou telle partie de la classe.</p>	7'
<p>S'approprier le récit et le faire évoluer</p>	<p>Le groupe classe choisit l'adaptation de <i>A bit lost</i> qu'il va faire : un personnage perdu sur la banquise, dans un supermarché, dans la ville...</p> <p>Recueil des éléments clefs pour l'élaboration de la nouvelle histoire.</p>,

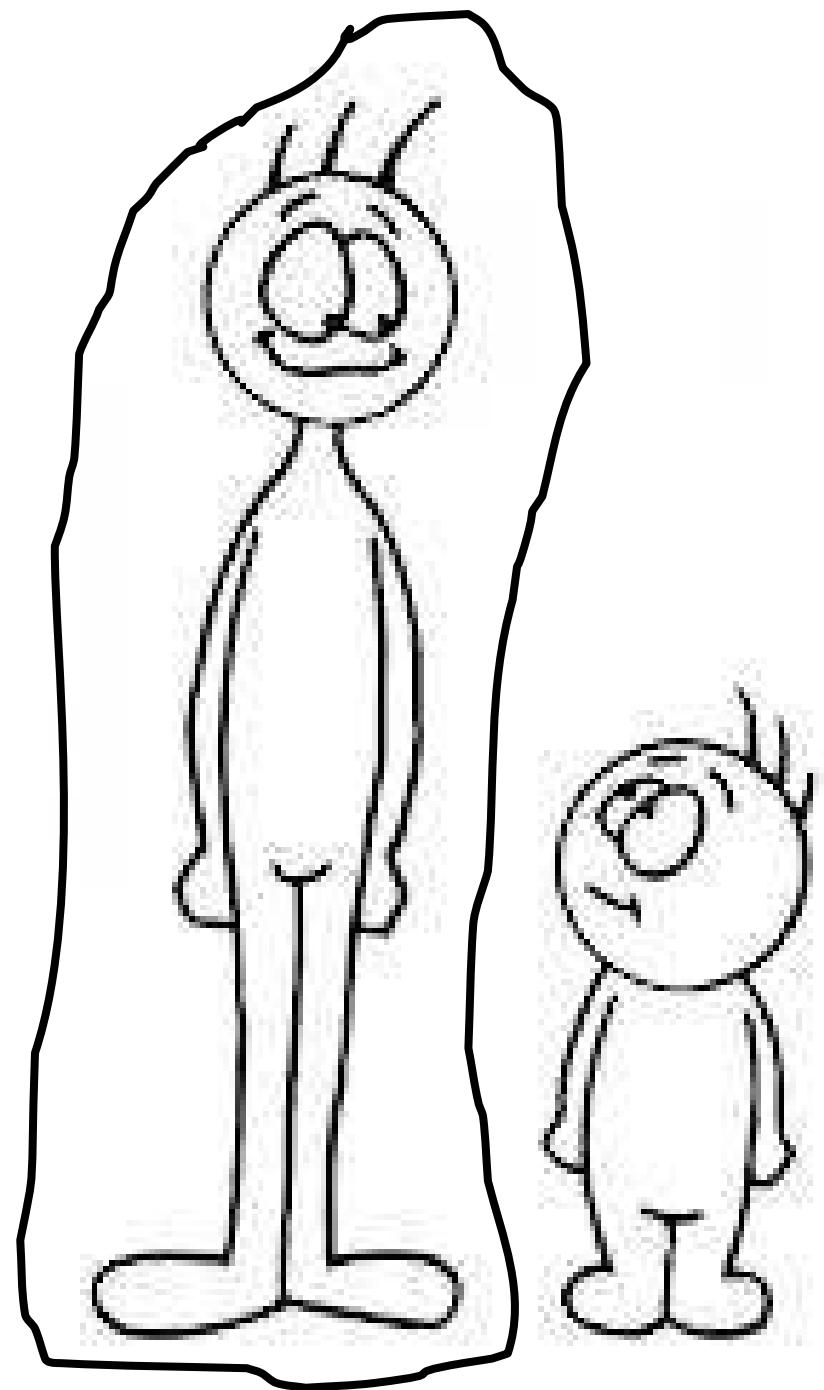
Objectifs pour le maître	Activités / questions pour les élèves	tps
Réinvestir les notions connues	Salutations dans la classe Question time ou jeu du menteur Utiliser l'affichage.	7'
Mémorisation vocabulaire à l'écrit	Noms des animaux et noms des parties du corps : Amener les élèves à se concentrer sur ces mots afin d'en mémoriser l'orthographe. Kim vue : les noms des parties du corps et des animaux sont écrits au tableau, en vrac. Les élèves observent le tableau où tous les mots sont affichés et tentent de mémoriser tout son contenu « <i>Take a picture of the words</i> » A la demande de l'enseignant, ils ferment ensuite les yeux. Pendant qu'un élève observe si tous les élèves gardent bien les yeux fermés, l'enseignant efface un mot du tableau. Les élèves ouvrent les yeux et doivent deviner de quel mot il s'agit. Le plus rapide a la parole, il peut aussi épeler le mot pour que l'enseignant le réécrire « <i>can you spell it ?</i> ». On renouvelle l'exercice plusieurs fois en demandant à chaque fois aux élèves, pendant un court instant, de prendre une photo du tableau pour mémoriser les mots et leur orthographe	7'
Faire produire les phrases du récit / faire lire les mots.	Tic tac toe Tableau à double entrée avec noms de parties du corps (rappelés par les élèves) sur l'abscisse et noms d'animaux sur l'ordonnée. Les mots ont remplacé les images.	7'
Copier les noms des animaux	Protocole de copie dictée arc-en-ciel Tous les mots préalablement introduits sont écrits au tableau. Les élèves se concentrent sur cette liste de mots pendant 1mn. Le tableau est ensuite refermé et l'enseignant annonce la couleur avec laquelle les enfants peuvent écrire (<i>take a purple pencil</i>) : pendant 2 mn, les élèves doivent alors recopier tout ce dont ils se souviennent. Au « <i>stop</i> », tous les élèves posent leur crayon, l'enseignant ouvre encore le tableau 1mn pour que les élèves observent les mots manquants, constatent leurs erreurs. Puis il referme le tableau et annonce la nouvelle couleur avec laquelle ils peuvent écrire pendant 2 mn (<i>take a blue pencil</i>). A la 4 ^{ème} ou 5 ^{ème} couleur, on autorise les élèves à faire les ajouts et/ou les corrections nécessaires sur leur copie avec le tableau ouvert. On demande aux élèves combien de couleurs il leur a fallu pour recopier correctement le groupe de mots. On peut demander aux élèves qui ont été les plus efficaces de verbaliser leur stratégie.	10'

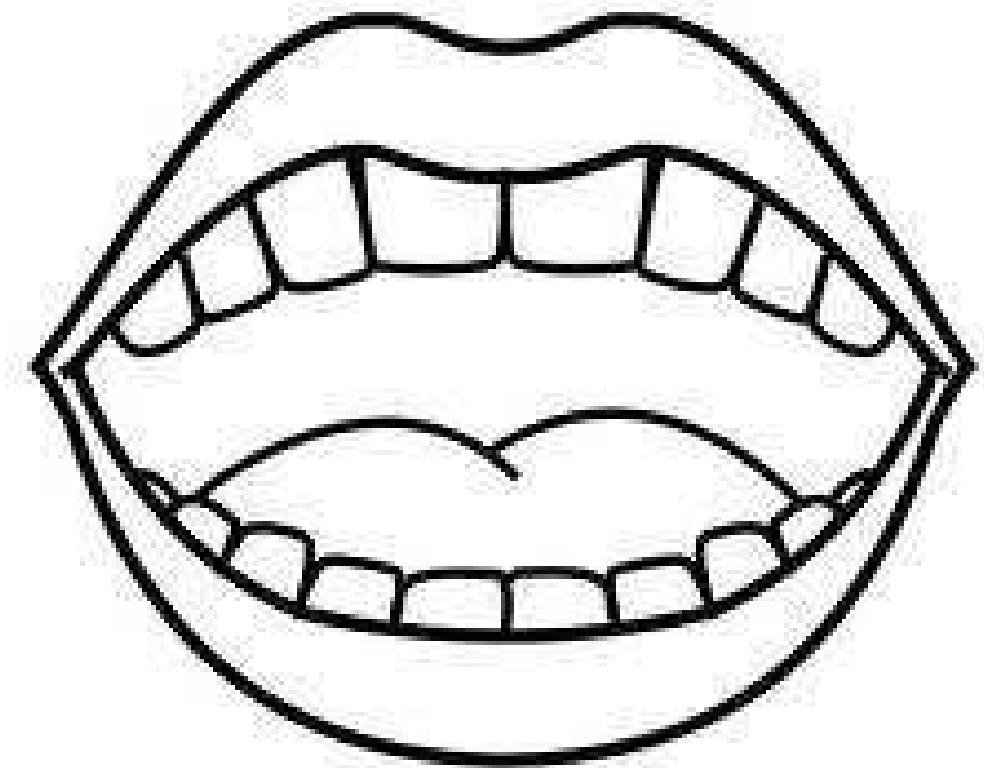
	<p>NB : En proposant régulièrement cette activité (à chaque séquence, lors du passage à la copie), on se rend compte que les élèves développent des stratégies de mémorisation et qu'ils procèdent à une copie de plus en plus efficace, qui nécessite de moins en moins de couleurs.</p>	
Lire à haute voix et de manière expressive un texte bref après répétition	<p>Le texte est distribué aux élèves (texte saynète en annexe).</p> <p>L'enseignant attribue une page (de 3 à 19) à chaque élève pour une préparation silencieuse et autonome de cette oralisation.</p> <p>Puis, face à la classe, l'enseignant tourne les pages du livre alors que les élèves, tour à tour, oralisent le texte distribué et content l'histoire <i>A bit lost</i>.</p>	8'
Faire copier	<p><i>Crossword & word search</i> en annexe.</p> <p>Travail individuel et autonome.</p> <p>Pour faire les mots croisés, les élèves peuvent recopier les mots qu'ils auront retrouvés dans la grille de mots mêlés.</p>	8'
S'approprier le récit et le faire évoluer	<p>En binômes, en fonction du choix de réadaptation de <i>A bit lost</i> (personnages, ville, forêt, supermarché, musée...) les élèves choisissent le personnage qu'ils vont dessiner et interpréter ainsi que sa particularité physique.</p> <p>Début de confection des masques/des dessins.</p> <p>Collecte des travaux des binômes avant d'amorcer pour la suite un travail de mémorisation du nouveau lexique (nouveaux personnages, nouvelles parties du corps), de répétition, et de production... pour passer par la suite à des enregistrements numériques pour une production de l'adaptation du récit de <i>A bit lost</i> en livre audio.</p> <p>Pour le nouveau vocabulaire, on réutilisera les différentes techniques utilisées dans cette séquence pour les différentes phases de découverte, mémorisation et production (protocole <i>flashcards</i>, <i>magic eye</i>, <i>bingo</i>, bâret, <i>tic tac toe</i>...)</p>'

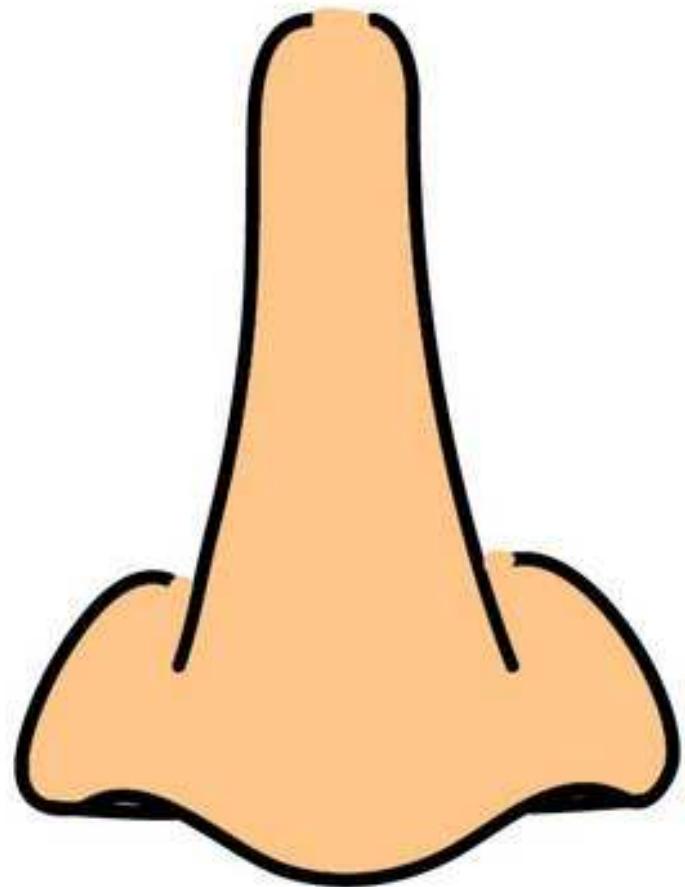


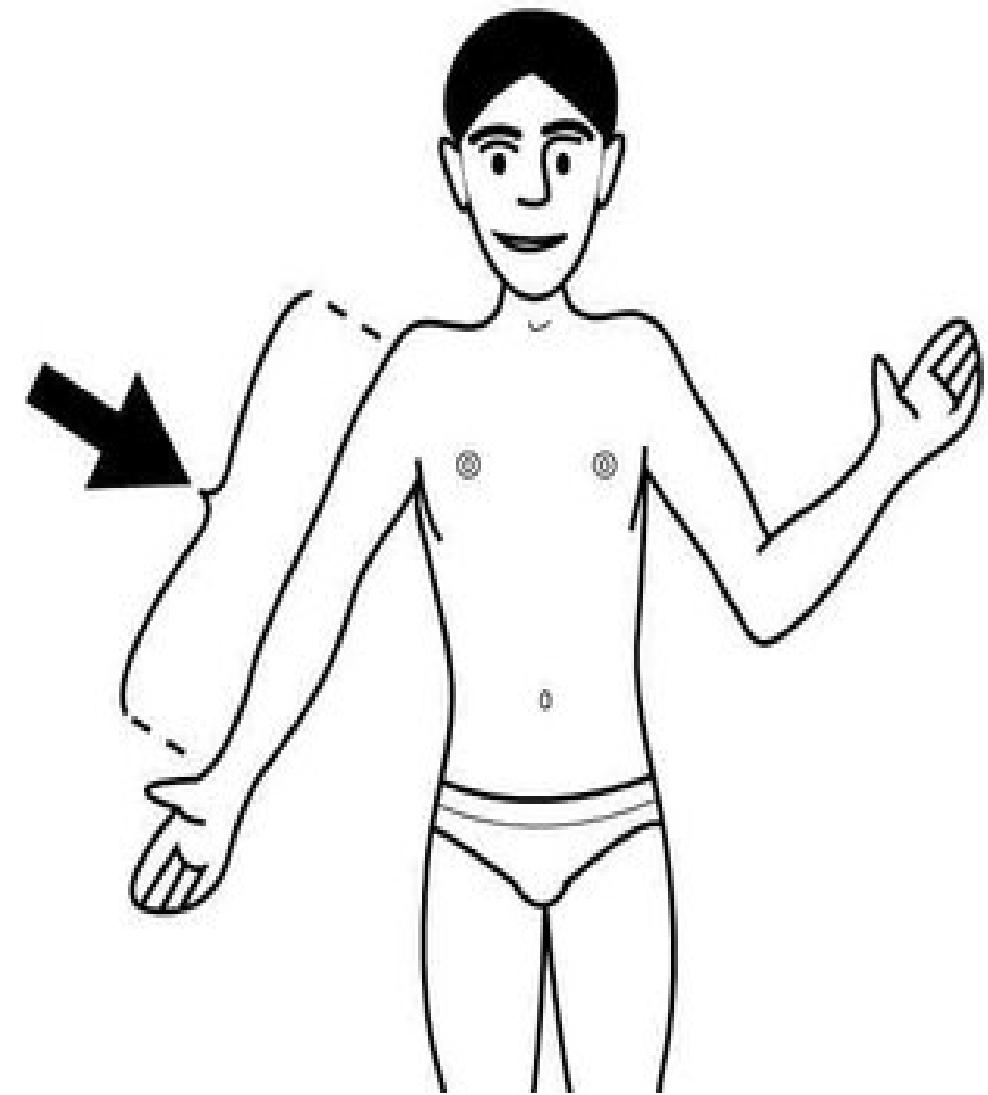
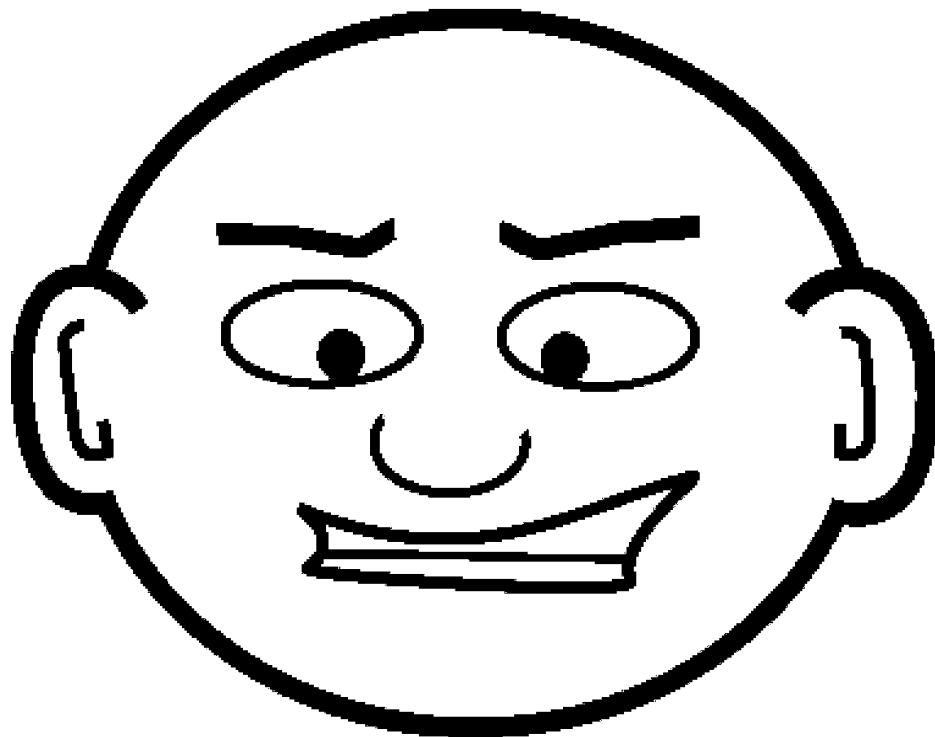


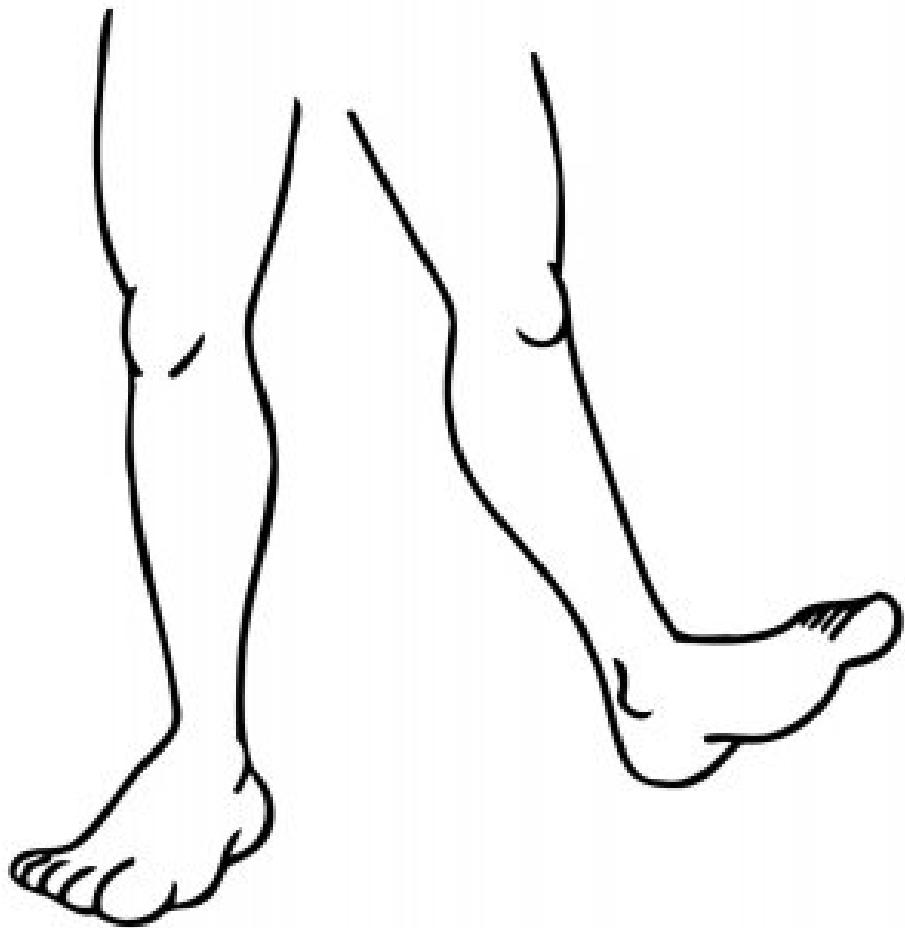


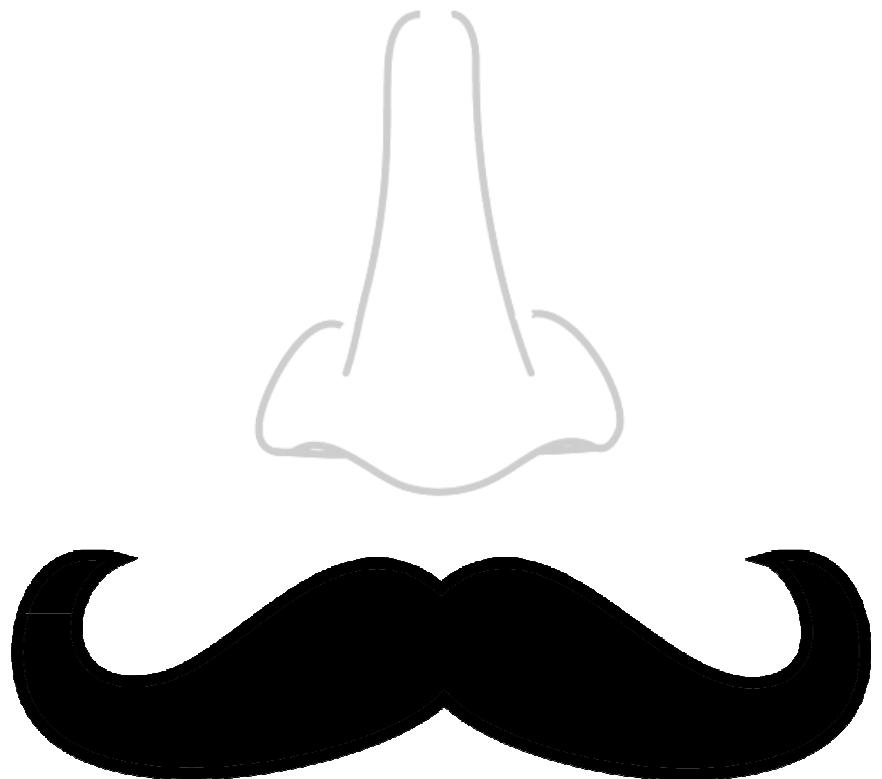
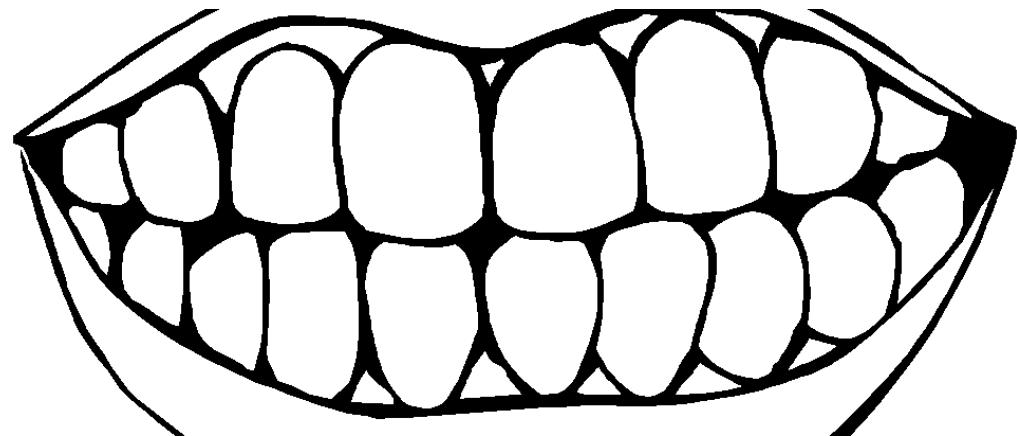


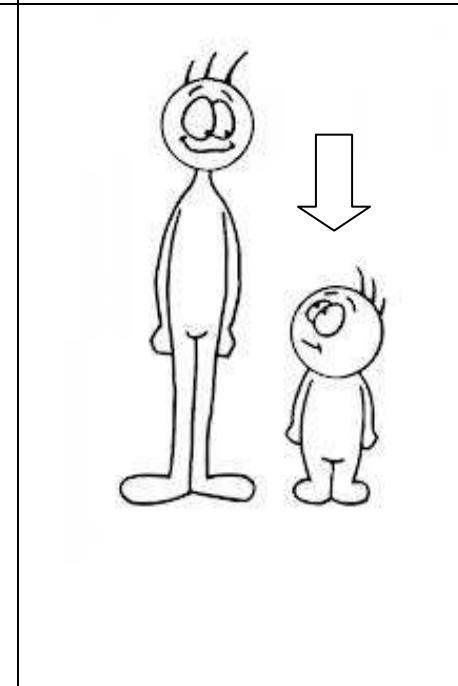
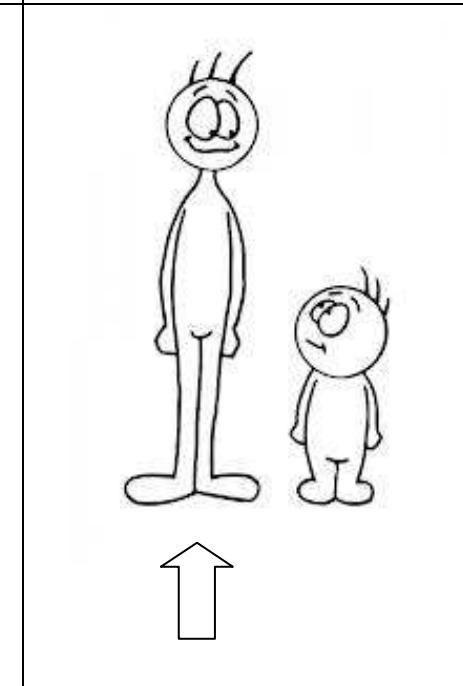
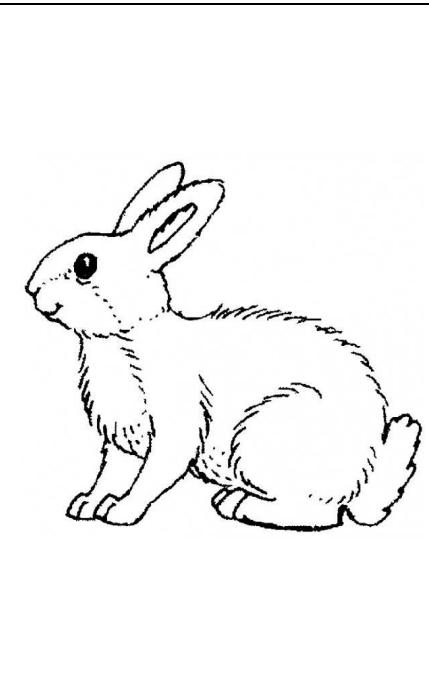
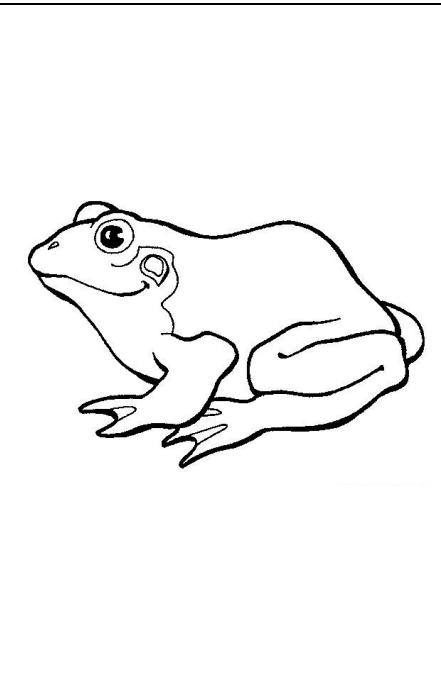
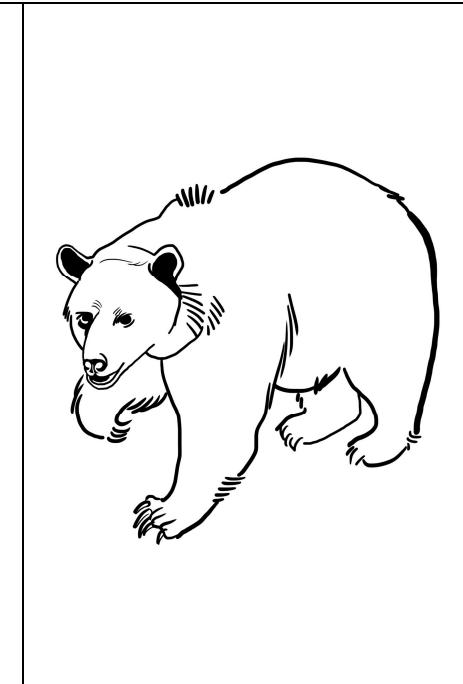
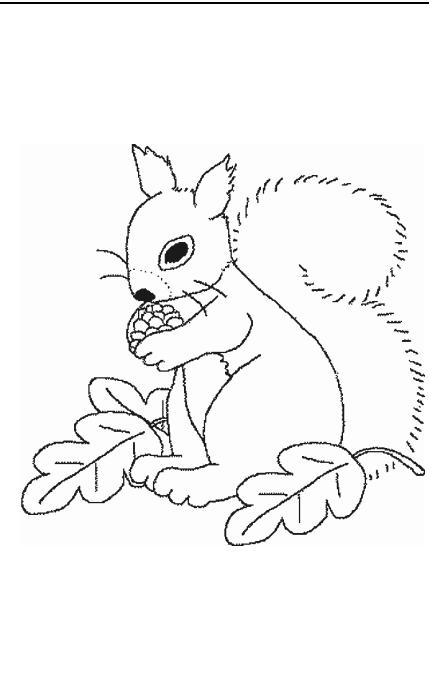


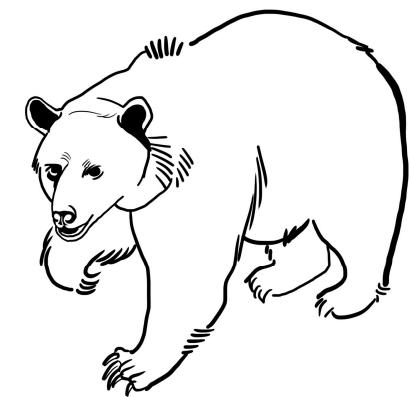
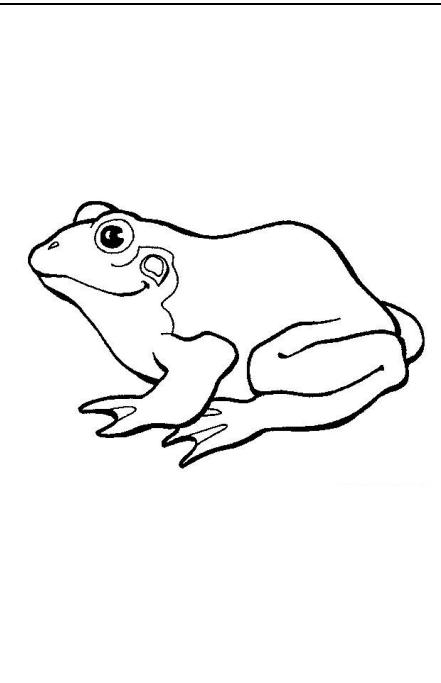


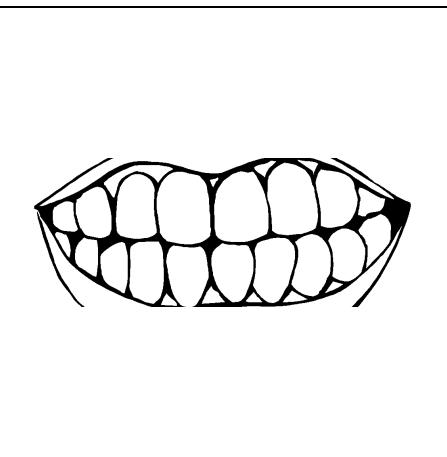
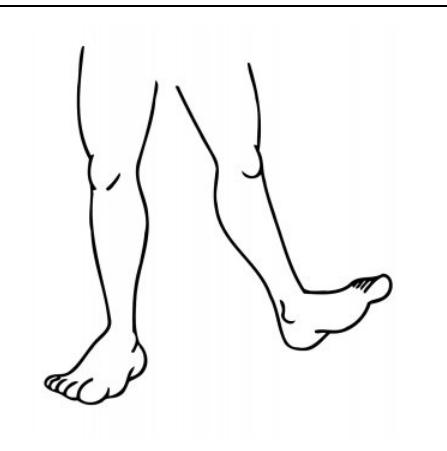
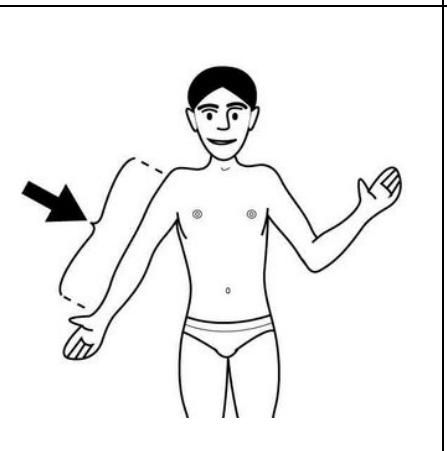
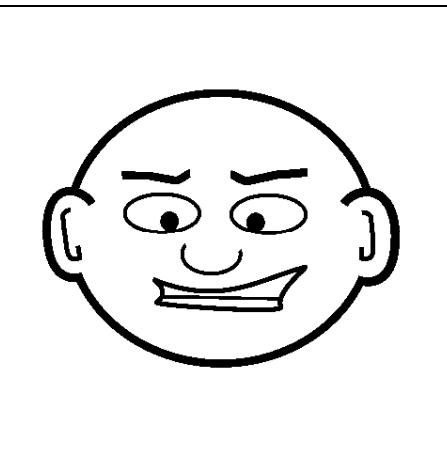
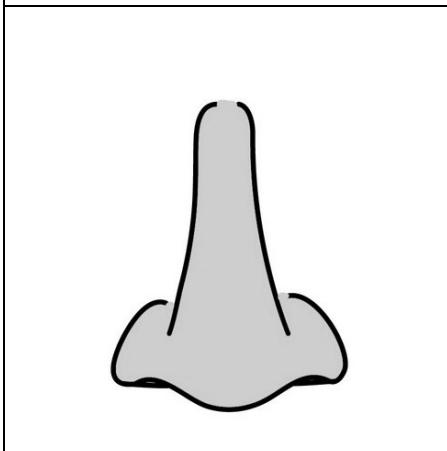
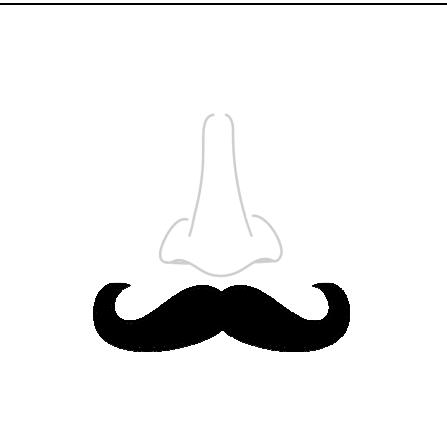
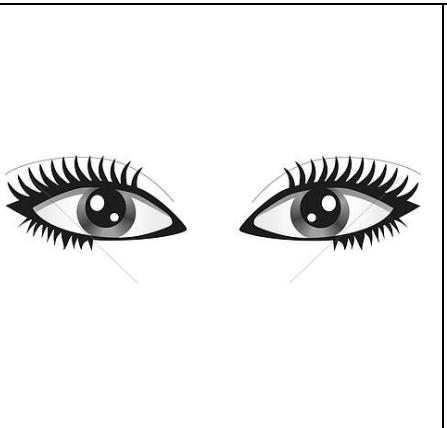
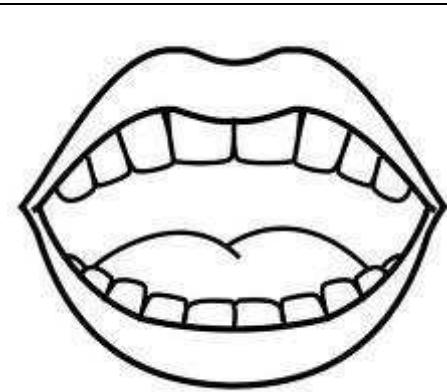












Crossword and word search -body parts-

down

1-



3-



4-



7-

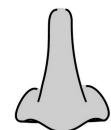


8-



Across

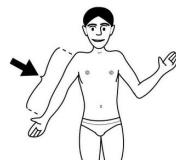
2-



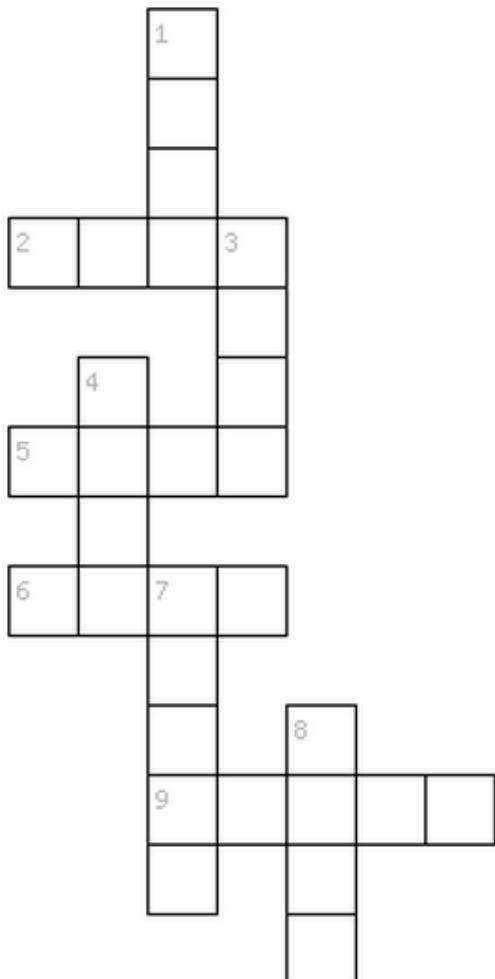
5-



6-



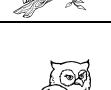
9-



Q	U	Z	X	X	X	E	V	E	W	H	Q
N	C	J	W	C	Q	F	Z	Y	X	E	U
P	M	Q	L	T	M	Z	M	E	E	A	D
N	V	O	L	C	T	Z	W	S	Q	D	P
K	C	F	U	W	K	A	B	I	T	K	Q
O	F	G	F	T	V	U	E	B	V	G	C
N	D	S	Z	O	H	W	H	Z	H	R	U
L	F	V	U	S	D	N	O	S	E	R	M
H	E	T	U	B	O	Q	U	W	S	A	Z
O	T	G	U	H	A	I	R	U	F	U	Z
J	V	I	S	C	S	R	C	Z	B	P	C
O	Q	E	X	S	T	E	E	T	H	H	T
J	E	J	A	K	Z	Y	X	W	O	Q	U
O	N	D	Q	R	Z	K	G	Y	E	X	K
A	R	M	S	T	S	T	W	E	N	J	M

A bit lost

pour saynète

	“Are you OK?”	
Page 3	“I’m lost! Where’s my mummy?”	
Page 4	“Don’t worry, little friend. I’ll find your mummy. What does she look like?”	
Page 5	“My mummy is VERY BIG. Like THIS!”	
Page 6	“Yes! Yes! I know! I know! Follow me...	
Page 7	Here she is! Here’s your mummy!”	
Page 8	“No! No!” “That’s not my mummy. My mummy has POINTY EARS. Like THIS!”	
Page 9	“Yes! Yes! I know! I know! Follow me...	
Page 10	Here she is! Here’s your mummy!”	
Page 11	“No! No! That’s not my mummy. My mummy has BIG EYES. Like THIS!”	
Page 12	“Yes! Yes! I know! I know! Follow me...	
Page 13	Here she is! Here’s your mummy!”	
Page 14	“No. That’s not my mummy either.”	
Page 15	“Wait a minute. I know your mummy...	
Page 16	Follow me. Your mummy is looking everywhere for you”.	
Page 17	“Yes! Yes! Here she is! Here’s my mummy.”	
Page 18	“Oh, thank you. Why don’t you come up to our nest for some biscuits?”	
Page 19	“Yes, please. Biscuits are our favourite thing.”	