



CIBLES

OBJECTIF GÉNÉRAL :

- EMPLOI DE « TO BE » - Demander l'identité de quelqu'un -

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES :

- Structures :

Is it ... ? ➡ Yes, it's ... / No, it's ...

- Lexique :

En relation avec le thème exploité en Anglais / ... avec les autres disciplines / ... avec l'actualité / ... (Acteurs de la vidéo, personnages de contes de fées, acteurs de cinéma, sportifs célèbres, hommes politiques, métiers ...)

OBJECTIFS SECONDAIRES :

- Révision des nombres de 0 à 5 (ou plus).

OBJECTIFS TRANSVERSAUX :

- Mémorisation, prise de repères, écoute de l'autre, exercice de l'autonomie.

CONTEXTE OU PRÉ-REQUIS :

- 1) Avoir déjà abordé le vocabulaire et connaître les images ou photographies des personnages concernés.
- 2) Si jeu en autonomie : avoir bien pratiqué les structures collectivement et individuellement.

MATÉRIEL :

- 1) Images ou photos des personnages utilisés lors des séances précédentes.
- 2) Images ou photographies des mêmes personnages – grand format – sur fiches cartonnées – découpées en 5 (ou plus) bandes horizontales – numérotées de 1 à 5 (ou plus) sur l'envers.

ORGANISATION :

Durée : 10mn (+ ou -)

Espace : Assis en rond par terre, ou autour d'une table, ou face à un tableau magnétique.

Organisation sociale : PH1 = maître / classe entière

PH2 = un élève / ensemble de ses camarades

PH3 = 2 groupes (ou 3 ou 4)

MISE EN OEUVRE

PHASE I :

- 1) Révision du vocabulaire à l'aide des images habituelles.
- 2) Présentation du jeu:
 - a) - Le maître dépose les bandes de la première photo face en bas.
 - b) - Il fait glisser la 1^{ère} bande en disant: « one ! » (ou « number one ! »).
 - c) - Il la retourne, « se » demande à voix haute: « Is it (X) ? », réfléchit et « se » répond: « No ! It's (Y) ! »
 - d) - Il fait glisser la seconde bande en lisant: « two ! » (ou « number two ! »).
 - e) - Il la retourne et la place au-dessus de la 1^{ère}, et « se » demande: « Is it (S) ? », puis « se » répond: « No, it's (T) ! »
 - f) - Il continue ainsi jusqu'à épuisement des bandes et donne enfin la bonne réponse: « Yes ! It's (Z) ! »

(Les élèves peuvent se joindre à la lecture des nombres et à l'oralisation des hypothèses de réponse.)

3) Jeu guidé:

Reprendre le même scénario avec une autre série de bandes, mais cette fois, les élèves sont invités:

- a) - À lire collectivement (ou individuellement à tour de rôle) les numéros.
- b) - À émettre oralement une hypothèse de réponse (3 ou 4 enfants à chaque fois seulement).

PHASE 2 : Jeu semi-guidé

- 1) Reprendre comme au § 3 de la phase 1 avec une 3^{ème} série de bandes, mais cette fois, c'est l'élève gagnant qui est le meneur de jeu et pose les questions.
- 2) ☞ idem – avec les gagnants suivants en tant que meneurs de jeu.
- 3) ☞ idem – avec les gagnants suivants en tant que meneurs de jeu.
- 4) ☞ idem – avec les gagnants suivants en tant que meneurs de jeu.

PHASE 3 :

(Voir prolongements).

PROLONGEMENTS

On peut, lors d'une séance ultérieure :

- A) - 1) Reprendre rapidement le début de la phase 2.
- 2) Phase 3 :
 - ✦ prévoir de nombreux trombinoscopes. *(Les élèves peuvent coller des silhouettes photocopiées sur des feuilles de carton, les découper, écrire les numéros sur l'envers des bandes).*
 - ✦ reprendre le même jeu en 2-3 ou 4 groupes travaillant en autonomie, le maître allant de l'un à l'autre.

PROLONGEMENTS (suite)

B) - Reprendre la même mise en œuvre = Phases 1, 2, 3 pour introduire et pratiquer:

- Yes, it is.

- No, it's not (ou « No, it isn't » = No, it is not).

C) - Déboucher sur :

1 – L'écrit :

- ✦ Après avoir bien pratiqué les structures oralement (collectivement et individuellement), donner le code écrit au tableau.

ex: « Is it Zorro ?

– No, it's Captain Hook ! »

- ✦ Amener les élèves à repérer les difficultés orthographiques (on peut, à cette occasion, ou ultérieurement, présenter la formule complète : « It is C.H. », et amener les élèves à repérer le procédé de contraction, à se demander pourquoi l'on fait la contraction à l'oral).

- ✦ Faire (ou non) mémoriser ce code écrit.

2 – Jeu écrit (qui vient obligatoirement après 1) - Jeu en binômes.

- ✦ Reprendre rapidement 1.

- ✦ Amener les élèves à dessiner un camarade sur l'ardoise et à écrire en-dessous la question: « Is it (Paul) ? »

- ✦ Leur demander d'échanger leur ardoise avec quelqu'un et écrire la réponse sur la nouvelle ardoise, puis de reprendre leur ardoise pour vérifier la réponse.

N.B. Avant de commencer ce jeu, le maître le présentera :

- ✦ En faisant lui-même un dessin.

- ✦ En écrivant une question en-dessous.

- ✦ En invitant un partenaire à écrire la réponse, aidé éventuellement par ses camarades.

