

Découverte et appropriation du lexique – prérequis

1. **Présentation des images** (ingrédients + éventuellement ustensiles selon le niveau des élèves)

Nommer et faire répéter les mots nouveaux.

2. **Jeux d'appropriation**

Ces jeux sont d'abord menés par l'enseignant puis par un élève pour leur permettre d'être en situation de production orale. Ils peuvent être réalisés en groupe classe, en petits groupes ou en binômes.

➔ **Show me ...**






➔ **Listen and number** : donner une planche plastifiée d'images à chaque élève. Les élèves numérotent les images en fonction des indications données par l'enseignant : exemple : number one – raisins ; number 2 : chocolate etc. Vérification avec la planche complétée par l'enseignant.



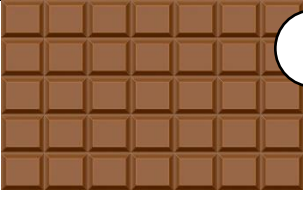


➔ **Maze** : effectuer sous la dictée un déplacement sur quadrillage (déplacements verticaux ou horizontaux uniquement). Le départ se fait toujours sur une des images de la colonne n°1. L'arrivée se fait sur une des cases de la colonne n°4. Les élèves se déplacent de case en case sur le quadrillage en choisissant l'image correspondant à ce que dit l'enseignant. Ils écrivent sur leur ardoise la case codée sur laquelle ils sont arrivés.



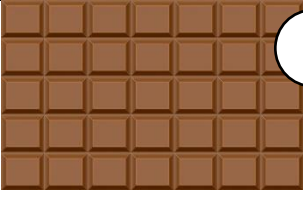


➔ **True / false** : exemple : « It's a dried apricot » en montrant une flashcard : les élèves lèvent le pouce si c'est vrai ou le baisse si c'est faux



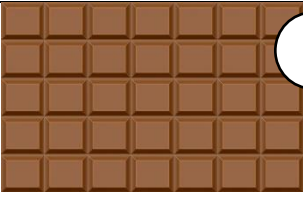


➔ **What's missing ?** Les flashcards sont toutes affichées au tableau. Les E ferment les yeux. Enlever une flashcard. Les élèves doivent trouver l'image qui a disparu. Les élèves répondent en disant le mot en anglais ou la structure « ... is missing ».

Planches à plastifier (Listen and number, bingo ...)


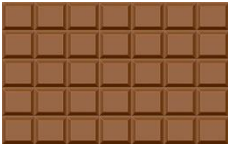














 <input data-bbox="475 219 549 300" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="879 219 952 300" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="1283 219 1356 300" type="checkbox"/>
 <input data-bbox="475 421 549 501" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="879 421 952 501" type="checkbox"/>	

















 <input data-bbox="475 698 549 779" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="879 698 952 779" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="1283 698 1356 779" type="checkbox"/>
 <input data-bbox="475 900 549 981" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="879 900 952 981" type="checkbox"/>	

 <input data-bbox="475 1144 549 1225" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="879 1144 952 1225" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="1283 1144 1356 1225" type="checkbox"/>
 <input data-bbox="475 1348 549 1429" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="879 1348 952 1429" type="checkbox"/>	

 <input data-bbox="475 1590 549 1671" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="879 1590 952 1671" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="1283 1590 1356 1671" type="checkbox"/>
 <input data-bbox="475 1796 549 1877" type="checkbox"/>	 <input data-bbox="879 1796 952 1877" type="checkbox"/>	

Maze – planches de jeu

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

Exemple de déplacement codé :

« Let's start !

Raisins -> chocolate -> hazelnuts -> hazelnuts -> apricots -> almonds -> hazelnuts. »