

Comprendre, réagir et dialoguer

• Répondre aux questions sur la date et le menu :

Lors de rituels quotidiens l'enseignant demande la date, le menu du jour (après l'avoir présenté).

« *What's the date/menu Today?* »

Phrase attendue :

« *Today is Monday.* » « *Potatoes and beef* ».

L'enseignant reformule:

« *Yes, today is Monday (the) 5th (of) March. Today, we're having potatoes and beef.* »

• Le jeu « Go shopping »

Avant de commencer le jeu, nommer les cartes nourriture du jeu.

Un élève A pioche une carte nourriture et l'agite sans la monter, il dit :

« *On Saturdays, I go shopping, I buy ...* »

Les autres proposent des aliments ; lorsqu'un élève B a découvert la bonne réponse, tous disent :

« *On Saturdays, I go shopping, I buy spaghetti* »

L'élève B poursuit le jeu ; chaque fois, les enfants reprennent la phrase au début en y ajoutant le nom du nouvel aliment pioché. Le but est de mémoriser la plus longue phrase possible.

• Le jeu « Memory »:

On divise la classe en 2 équipes. 2 sets semblables de 10 cartes sont fixés au tableau en 5 lignes (de 1 à 5) et 4 colonnes (A, B, C, D) face illustration cachée.

Un enfant de l'équipe 1 (*Team 1*) va au tableau, son équipe lui propose en anglais « *1-A ; 3-E* », il retourne les cartes qui ont ces coordonnées et les nomme : le but du jeu est de retrouver les paires.

Les équipes jouent l'une après l'autre ; le porte-parole doit être différent à chaque fois même s'il y a concertation.

Remarque: Les lettres peuvent être remplacées par des couleurs ou autres mots connus des élèves.

• Le jeu « Happy families » avec les animaux :

On fabrique des jeux de 3 ou 4 cartes d'un même animal. On distribue une carte par enfant. On appelle un enfant ; il se présente et demande à un autre :

« *I am a hedgehog/snake/elephant/ cat/pelican/fox/Monkey and you?* »

L'autre se présente à son tour : s'ils sont de la même famille, ils restent ensemble, sinon ils retournent à leur place. C'est la première famille qui se retrouve au complet qui gagne. Pour une seconde partie, les enfants circulent dans la classe et se présentent, chaque enfant doit retrouver ses partenaires le plus rapidement possible.

- **Lecture d'images**

On propose une image : un repas, un animal qui mange ... Les enfants disent ce qu'ils savent en anglais ou sont invités à répondre à des questions:

« *What is it? What colour is it? Can you count...? Is it big, small, good? What do cats eat?* »

Variante :

Des élèves proposent des phrases avec le support de deux cartes (un animal et un aliment) :

« *Cats eat bananas.* »

Les autres disent :

« *Possible/impossible!* »