

ATELIERS PROPOSES – séquence Ketchup on my cornflakes

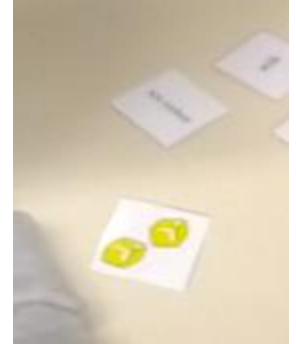
ATELIER 1 : expression orale en continu et rebrassage du lexique de l'alimentation et de la structure langagière « I like / I don't like ... on my ... » avec le jeu de Memory :

L'objectif pour les élèves est d'apparier le dessin et sa représentation graphique .

Pour récupérer la paire, l'élève doit ensuite formuler une phrase en utilisant la structure langagière

« I like ... on my ... » ou « I don't like ... in my ... » .

ex. I don't like talcum powder on my toothbrush. I like ice cubes in my orange juice.



ATELIER 2 : expression orale en continu et rebrassage du lexique de l'alimentation et de la structure langagière « Do you like ... ? Yes I like / No I don't like ... »

Les mini flashcards servent uniquement de repère de mémorisation du lexique rencontré lors de la séquence.

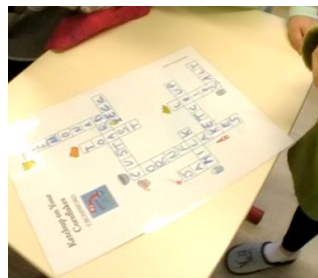
Elève A : Do you like ketchup on your fries ?

Elève B : Yes I like ketchup on my fries. / No I don't like ketchup on my fries.



ATELIER 3 : mots mêlés et mots croisés pour renforcer la mémorisation de l'orthographe du lexique rencontré pendant la séquence.

Variable : ne mettre que les dessins sur les feuilles et proposer l'orthographe des mots sur une affiche d'aide éloignée.



ATELIER 4 : compréhension orale

Sur les ordinateurs, les élèves (en autonomie ou en binômes) travaillent la compréhension orale avec une activité learningapps : <https://learningapps.org/display?v=pgkaqqezn20>



L'objectif est d'associer la question et la réponse.

Ex :

Do you like ice cubes on your jam ?

Yuck I don't like ice cubes on my jam.

ATELIER 5 : réactivation du lexique de l'album avec l'utilisation de la structure langagière What's missing

Les cartes représentant les éléments présents dans l'album sont étalées sur la table par l'élève A.

Puis cet élève demande à son partenaire « Close your eyes » et en profite pour retirer une carte. Il indique alors à l'élève B « Open your eyes. What's missing ? ».

L'élève B répond : The orange juice is missing. / The ice cubes are missing...



Possibilité d'ajouter une aide au tableau



ATELIER 6 : BINGO pour réactiver le lexique de la séquence



Le maître du jeu énonce le nom des éléments mémorisés au cours de la séquence. Le 1^{er} élève à remplir sa grille a gagné.

Plusieurs variables possibles :

- noms écrits sur les grilles et dans la pioche du maître du jeu ;
- dessins présents sur les grilles et dans la pioche du maître du jeu ;
- dessins présents sur les grilles et noms écrits dans la pioche du maître du jeu.

REMARQUES :

Possibilité de remplacer un des ateliers par le jeu de plateau du Guess Who pour travailler l'expression orale en interaction et réactiver les structures langagières et le lexique de la séquence précédente (parties du visage et accessoires).

Il n'y a pas de productions d'écrits proposées dans ces ateliers car l'élaboration du livre a permis de travailler les compétences « lire et comprendre » et « écrire » de manière collective.

