

**Parler en continu.**

**PC2 Utiliser des expressions ou des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages.**

**PC2c / Situation 3:** Donner des informations sur un environnement proche.

Capacité: Savoir décrire un environnement proche.

Activité: Jeu des erreurs.

Outil : Fiche « Des histoires d'animaux » extraite du fichier « Le monde anglo-saxon, explorer, comprendre, pratiquer CE1/ CE2 », chez Armand Colin.

Grille d'évaluation « Parler en continu » **PC2 c.**

Formulations possibles:

- Die Ente ist auf dem Auto
- Der Frosch ist unter der Bank.
- Da ist ein Kaninchen auf dem Ast des Baumes.

**Mise en œuvre :**

Rappeler avant le début de l'activité le vocabulaire spécifique à l'image distribuée : *Kaninchen, Ente, Frosch, Maus, Bank, Tür, Fenster, Baum, Auto, Tisch, Teich, Gebüsch...*

Les élèves se placent par deux. L'un reçoit le dessin A et l'autre reçoit le dessin B. A tour de rôle, chacun décrit ce qu'il voit. Il s'agira alors d'entourer les différences entre les deux dessins.

Les élèves doivent retrouver au minimum 8 erreurs.

**Nom et prénom de l'élève :** .....

**Date :**     /     /

**Activité réussie**

oui

non

A black and white line drawing of a busy farmyard. In the background, a barn with a horse in a window and a rabbit on the roof. A fence separates the yard from the barn. In the foreground, a cat sits on a table, a dog on a bench, and a rabbit in a doghouse. A duck is on a rock, and a pig is in a bucket. A rainbow is in the sky.