

Parler en continu.

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

PC2c / Situation 2 / niveau 1 : Donner des informations sur un environnement proche.

Capacité : Savoir décrire un environnement proche.

Activité : Dessin lacunaire.

Outils :

- Dessin A à compléter « *My bedroom* ».
- Dessin B pour compléter le dessin sous la dictée « *My friend's bedroom* ».
- Crayon à papier.

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

Formulations possibles :

There is a in / on / under the.....

Mise en œuvre :

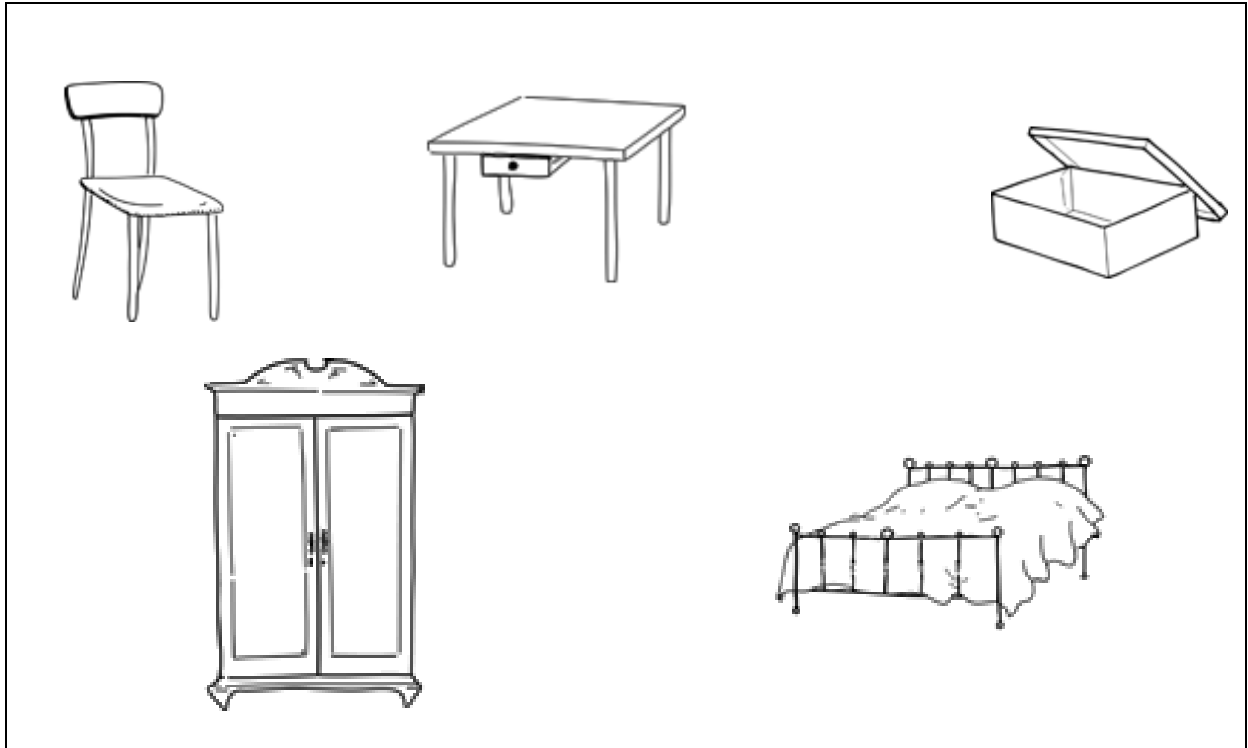
Dans un premier temps, chaque élève complète le dessin A en dessinant un ballon, un livre, un T- shirt, un DVD et un chat. Préciser aux élèves que les objets à dessiner se trouveront sur, sous ou dans l'un des meubles de la chambre.

Dans un deuxième temps, un élève A va faire une description de sa chambre à son voisin qui complètera alors le dessin B.

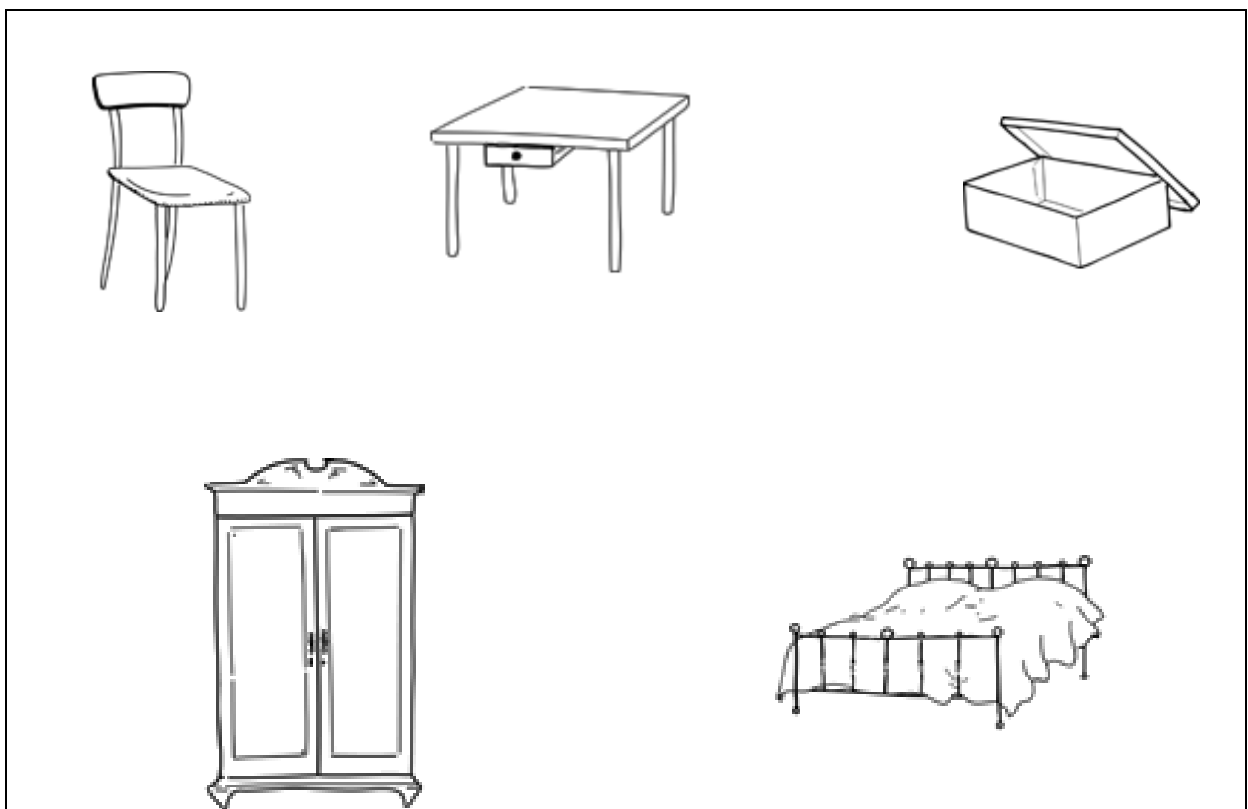
Dans un troisième temps, il s'agira d'inverser les rôles.

On validera en comparant les dessins.

Dessin A / My Bedroom



Dessin B / My friend's Bedroom.



Parler en continu.

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

PC2c / Situation 2 / niveau 2 : Donner des informations sur un environnement proche : la maison, ...

Capacité : Savoir décrire un environnement proche.

Activité : *Information gap.*

Outils : Fiches à photocopier

- un document pour l'élève A (tableau + vignettes à découper)
- un document pour l'élève B (tableau + vignettes à découper)

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

Formulations possibles :

There is a in the (pièce de la maison)

I can see a ... in the

The ... is in the...

Mise en œuvre :











Mettre les élèves par binôme. Chaque binôme est constitué d'un élève A et d'un élève B.

Distribuer un tableau à A, un tableau à B.

L'élève A va devoir décrire la maison de Peter à l'élève B. L'élève B devra découper les vignettes et les replacer à l'endroit indiqué par la dictée de son camarade.

Puis ce sera au tour de B de décrire la maison de Paula à A qui devra replacer les vignettes.











Elève A

					
Peter's house					
Paula's house					






Consigne : Découpe les vignettes ci-dessous et replace-les dans la maison de Paula.



Elève B

					
Peter's house					
Paula's house					

Consigne : Découpe les vignettes ci-dessous et replace-les dans la maison de Peter.

				
---	---	---	---	---

Parler en continu.

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

PC2c / Situation 2 / niveau 3 : Donner des informations sur un environnement proche.

Capacité : Savoir décrire un environnement proche.

Activité : Jeu des erreurs.

Outil : Fiche “Room for improvement “ extraite de Primary Activity Box; Cambridge University press (p 20-21).

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

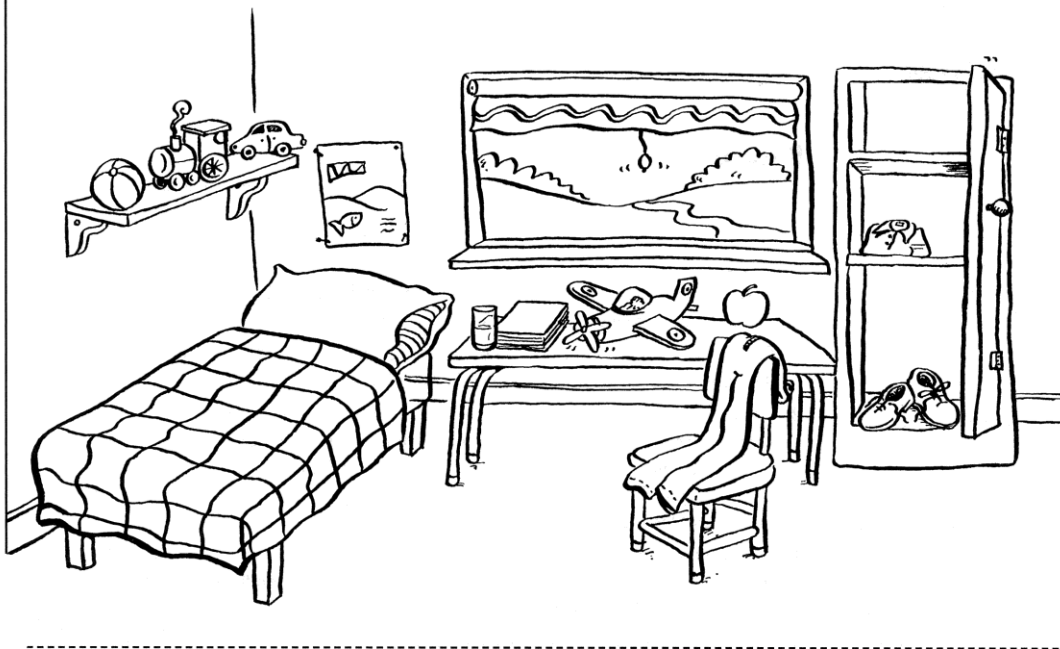
Formulations possibles :

- *The plane is on the table. There is a plane on the table.*
- *The shoes are in the wardrobe. There are shoes in the wardrobe.*

Mise en œuvre :

Rappeler avant le début de l'activité le vocabulaire du mobilier : *chair, table, bed, wardrobe, shelf.*

Les élèves se placent par deux. L'un reçoit le dessin A et l'autre reçoit le dessin B. A tour de rôle, chacun dit où se trouvent les objets situés sous le dessin. Le partenaire les dessine sommairement à l'endroit indiqué.

A**B**