

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:

- *The duck is on the car.*
- *The frog is under the bench.*
- *There is a rabbit on the branches of the tree.*

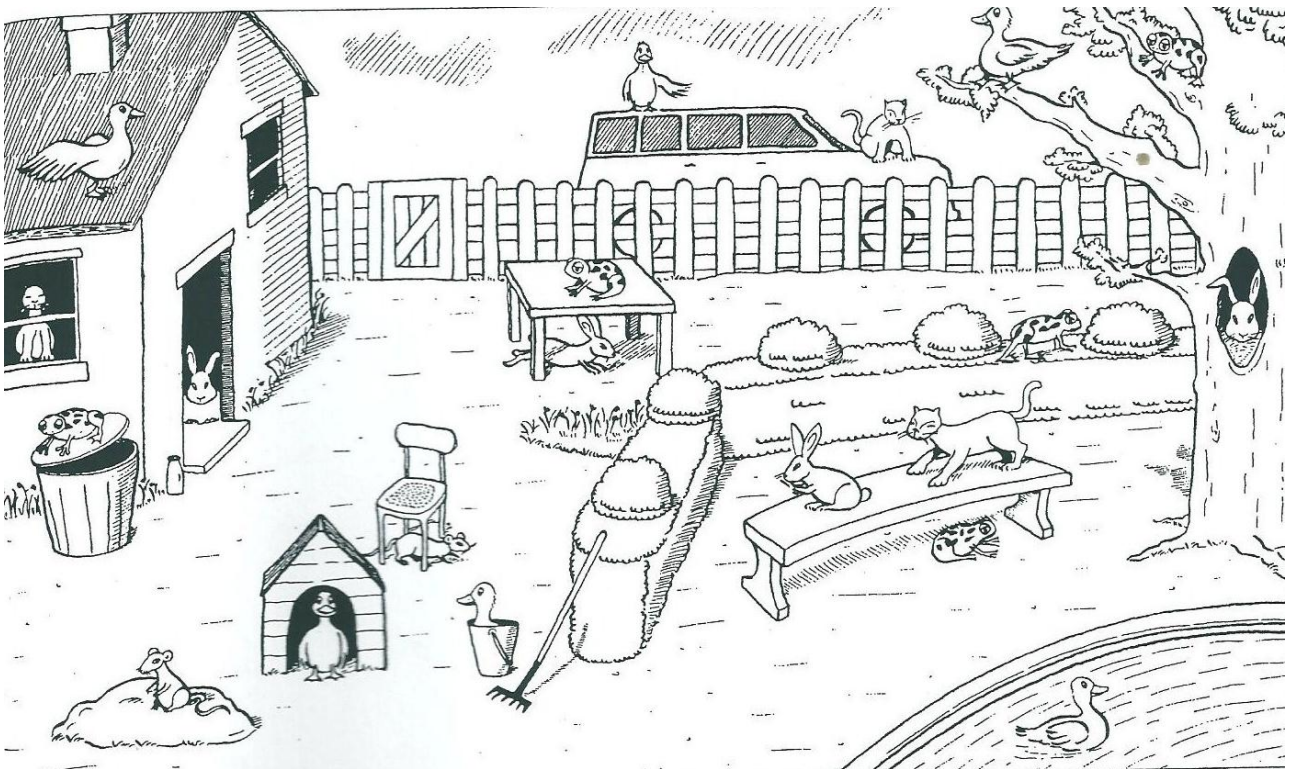
Mise en œuvre :

Rappeler avant le début de l'activité le vocabulaire spécifique à l'image distribuée : *rabbit, duck, frog, mouse, bench, door, window, tree, car, table, pond, bush...*

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.

Dessin A



Dessin B

