

# Préparations de séquences sur les « Compétences de base ».

**Demander quelque chose à quelqu'un.  
Dire que l'on aime ou pas.**

*« Do you like cats ? » (Let's chant, let's sing, vol 1, p 43) by Carolyn Graham O.U.P*

Fonction : Poser une question à quelqu'un sur ses goûts  
Répondre positivement ou non.

Structures : Do you like ?  
Yes, I do !  
No, I don't !

Lexique : cats / dogs / spiders / birds / rabbits / frogs...(autres animaux possibles).

<b>Do you like cats ?</b> Let's chant, let's sing Vol 1 p 43.			Eléments Culturels	oui <u>non</u>
<b>Objectifs:</b>	Fonction(s) Structure(s)	Poser une question à quelqu'un sur ses goûts. Répondre positivement ou non. Do you like ? / Yes, I do ! / No, I don't !		
	Lexique	Cats, dogs, spiders, rabbits, birds, frogs		

Etapas	Déroutement	Matériel	Org.	Durée
<b><u>Compréhension Taches d'écoute</u></b> Acquisition des structures et du lexique				
1	<b>Ecoute</b> du Jazz Chant. (commentaires)	K7 ou CD	Classe	3 mn
2	<b>Tâche :</b> Le maître demande combien il y a d'animaux. <b>Count !</b> <i>Il y aura nécessité d'une écoute fine s'il y a doute parmi les réponses des différents groupes.</i>	K7 ou CD	Groupes	2 mn
3	<b>Ecoute</b> supplémentaire possible	K7 ou CD	Classe	
4	Lexique : Si certains animaux ne sont pas connus, présenter les flash-cards pendant l'écoute du Chant pour appropriation.	Grandes Flash-cards	Classe	
5	<b>Tâche :</b> Le maître demande quels sont les animaux. "What's their name ?"		Groupes	2 mn
6	<b>Ecoute</b> validation par l'audio.  <b>Se pose le problème du pluriel. En effet, il faut que les images correspondent à l'audio. On peut donc ne pas accepter la réponse cat ou dog (au lieu de cats et dogs) et proposer une écoute fine supplémentaire. Pour cela, il faut utiliser deux jeux d'images, un au singulier et un au pluriel.</b>	K7 ou CD	Classe Groupes	3 mn
7	<b>Ecoute</b> validation par l'audio.	K7 ou CD		
8	<b>Tâche :</b> Le maître demande de mettre les animaux dans l'ordre: number one : a cat, number two : a dog... etc...(pour cela, il distribue un jeu d'images par groupe de trois élèves.)	Petites Flash-cards	Groupes	3 mn
9	<b>Ecoute</b> validation par l'audio.	K7 ou CD		
10	Acquisition de la structure "Do you like ?" Le maître montre une araignée à un ou plusieurs élèves en leur posant la question: "Do you like spiders ?" Le maître peut répondre pour lui-même et dire : "I don't like spiders !"		Classe	2 mn
11	<b>Tâche :</b> Le maître demande aux élèves combien de fois la question revient		Groupes	2 mn
12	<b>Ecoute</b> validation par l'audio.	K7 ou CD		
13	<b>Tâche :</b> Le maître demande comment se dit la question et quelles sont les réponses possibles.		Groupes	2 mn
14	<b>Ecoute</b> validation par l'audio. Le maître demande aux élèves de trier les animaux par réponse.	K7 ou CD Flash-cards	Groupes	3 mn
15	<b>Ecoute</b> validation par l'audio.	K7 ou CD		
16	Le maître pose la question à un élève : Do you like dogs ? La réponse proposée par l'élève sera certainement « Yes ! » <b>Tâche :</b> Le maître demandera aux groupes si cette réponse est correcte. Les élèves vont remarquer qu'il faut ajouter « I do ! » ou « I don't ! » selon le cas.		Classe Groupes	3 mn
17	<b>Ecoute</b> validation par l'audio.	K7 ou CD		

<b><u>Production de la structure en situation de communication authentique.</u></b>				
18	<b>Jeu</b> « Do you like ? » (Par deux, voir règle jointe)	Feuille de papier	Groupes	10 mn
19	<b>Jeu</b> du menteur. (Par deux, voir règle jointe)	Cartes à jouer	Groupes	10 mn
<b><u>Compréhension et production d'écrit</u></b>				
20	<b>Tâche</b> : Le maître distribue à chaque groupe soit la première, soit la deuxième partie du Jazz Chant. Les élèves doivent remettre en ordre les différents éléments et en faire une production à haute voix.		Groupes	5 mn à 10 mn
21	<b>Ecoute</b> validation par l'audio.	K7 ou CD		
<i>Evaluation (faire fiche spécifique)</i>				

<b>Autres supports possibles</b>				
<i>Autres jeux ou activités possibles</i>	Varier les degrés (very much, a little...)			
	Jeu du menteur. On peut faire apparaître la nourriture dans un deuxième temps.			
<b>Autres structures, autre lexique</b>	Do you like (food)			
	Proposer un travail sur les oppositions singulier / pluriel, sur les pluriels réguliers et irréguliers			

## Do you like cats ?

Structures visées : -Do you like ?  
-No, I don't !  
-Yes I do !

### Jeu n°1.

Matériel : Chaque élève a devant lui l'image (ou le nom) de six animaux. Les six animaux sont identiques pour les deux joueurs.  
Ex : cats / dogs / spiders / frogs / birds / rabbits.  
(on peut jouer avec d'autres animaux connus)

But du jeu : Deviner les animaux que n'aime pas l'adversaire en posant quatre questions (ou moins de quatre).

Déroulement : Les deux joueurs A et B choisissent secrètement deux animaux qu'ils n'aiment pas sur la liste placée devant eux.  
Le joueur A pose la question au joueur B : « Do you like xxx ? »  
Le joueur B répond soit « Yes, I do ! » ou « No, I don't ! » Puis il pose sa question au joueur A et ainsi de suite.  
Le premier qui a trouvé les deux animaux qui ne sont pas aimés a gagné.

### Jeu n° 2.

Le menteur / The liar.

Matériel : Une trentaine de cartes d'animaux, certains sont en double ou triple.

Vocabulaire requis : les noms des animaux et la nourriture qu'ils aiment.  
(selon ce qui a été étudié)  
Ex : monkey / cow / horse / rabbit / dog / squirrel / cat / spider / ....  
grass / salad / bones / nuts / mice / flies / etc...

But du jeu : Se débarrasser de ses cartes en disant (ou non) un mensonge.

Déroulement : Chaque élève reçoit six cartes, on pose les autres pour faire une pioche.  
Le joueur A pose une carte (un chat par exemple) face contre la table en disant:  
« I like cats »

Si le joueur B pense que A dit un mensonge, il dit : « Liar !! » et retourne la carte.

Comme A n'a pas menti, c'est B qui reprend la carte (avec toutes celles qui appartiennent au tas si on est en cours de partie.)

Le joueur B joue à son tour.

Utilisation de l'écrit.

(1<sup>ère</sup> partie)

Do you like cats ?

Yes, I do !

Do you like dogs ?

Yes, I do !

Do you like spiders ?

No, I don't.

I don't like spiders !

(2<sup>ème</sup> partie)

Do you like birds ?

Yes, I do !

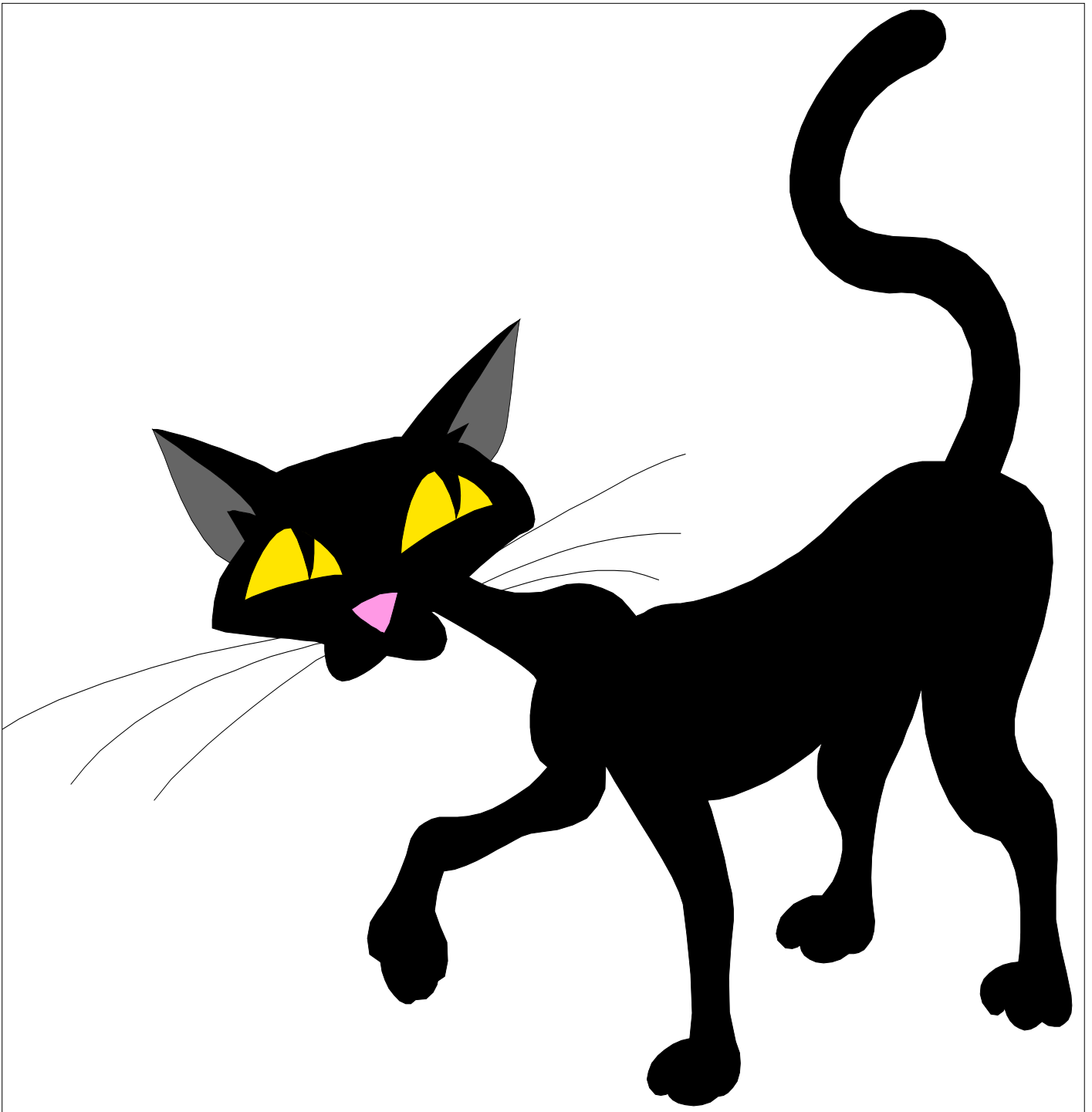
Do you like rabbits ?

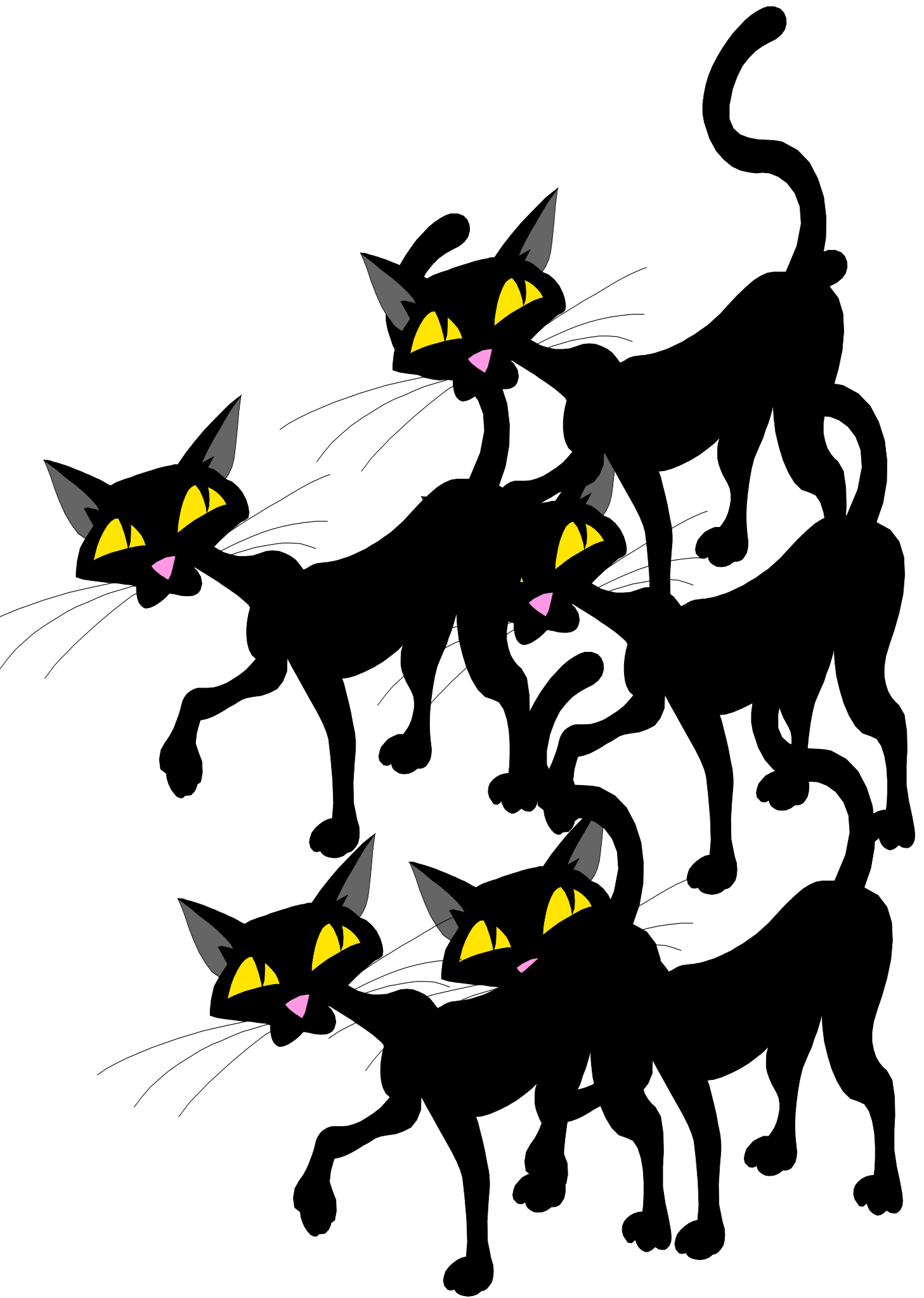
Yes, I do !

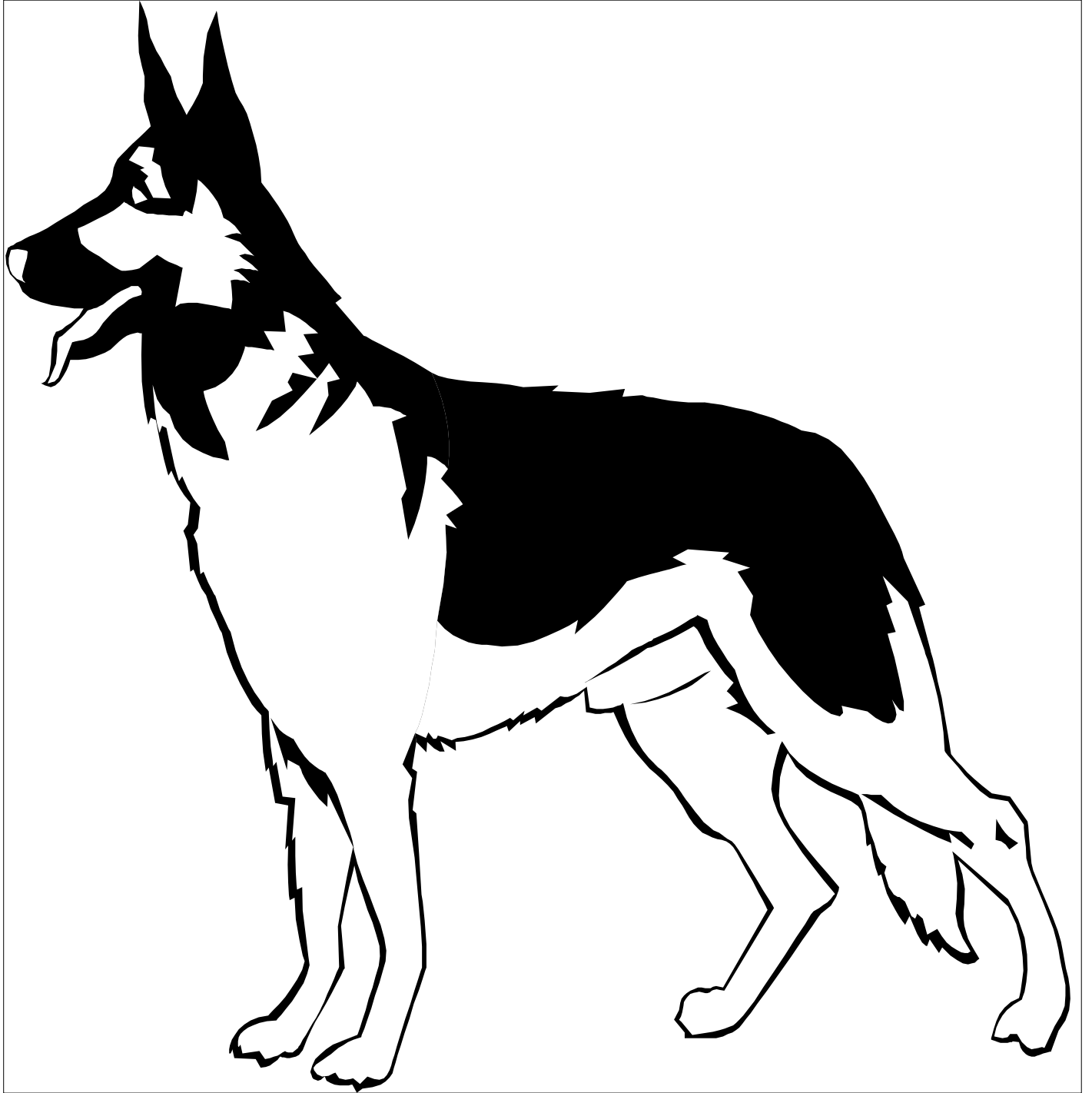
Do you like frogs ?

No, I don't !

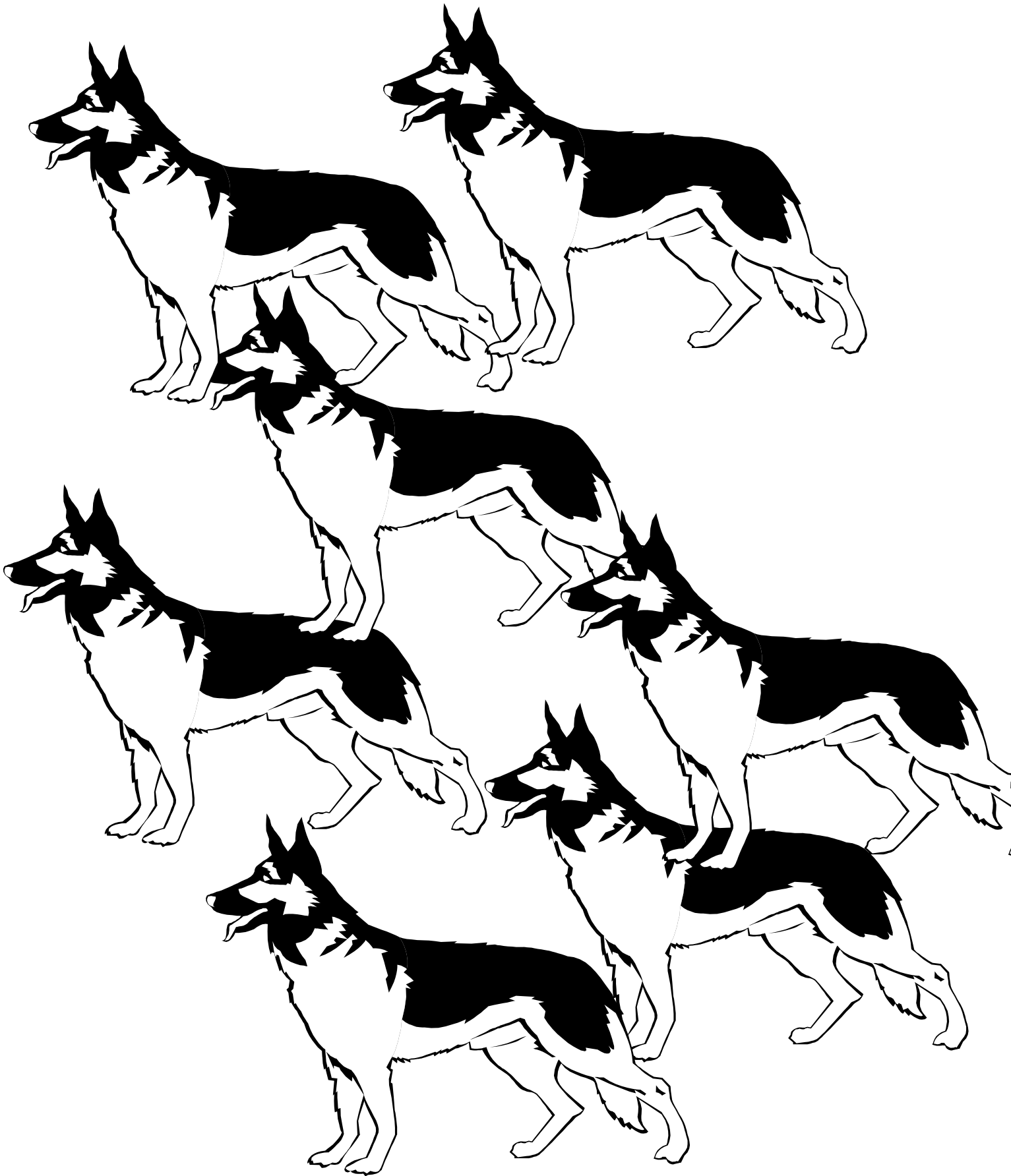
I don't like frogs !

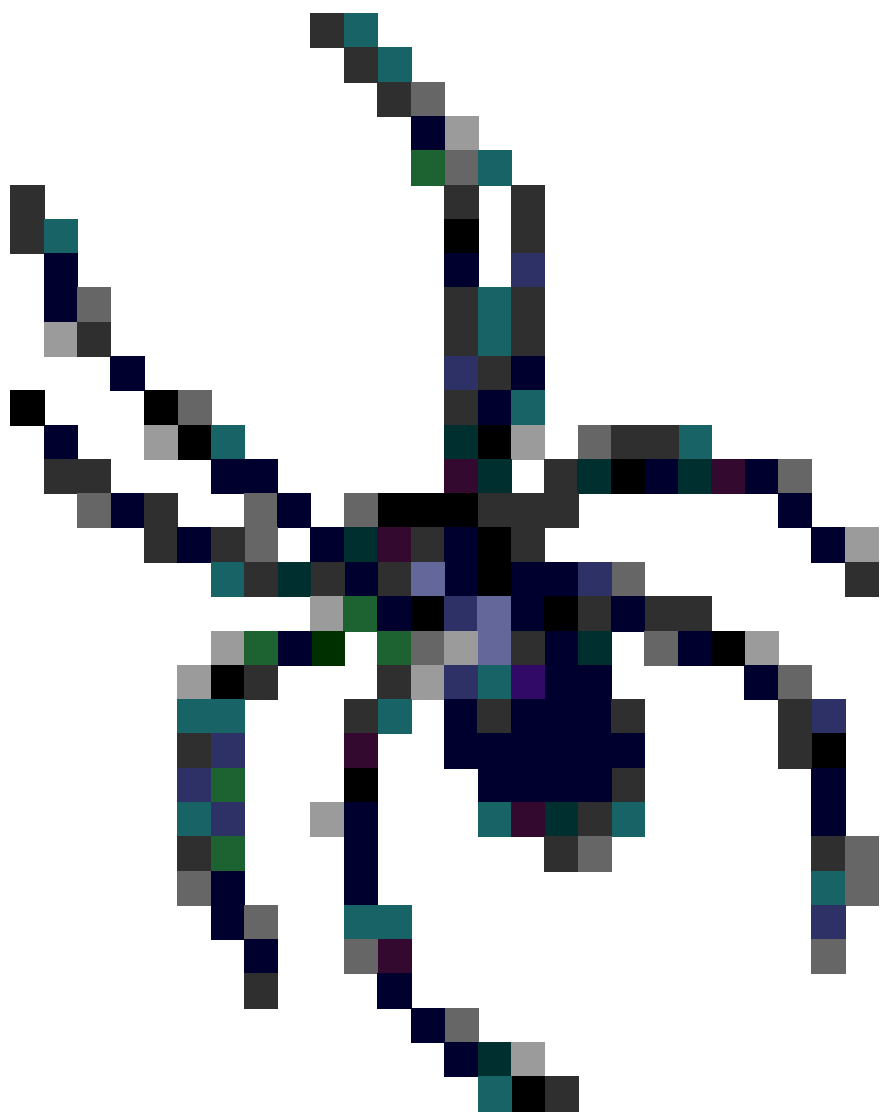


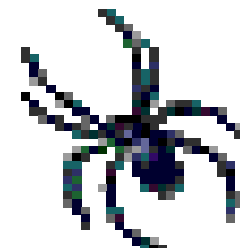
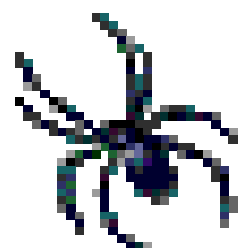
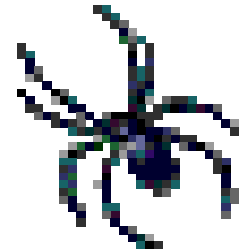
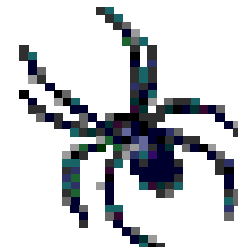
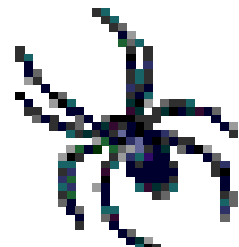
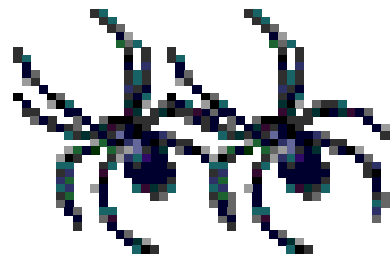
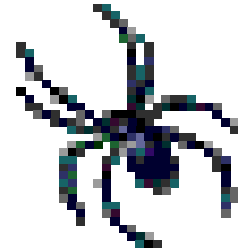
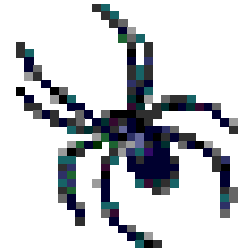
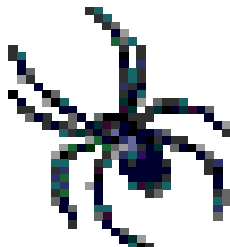
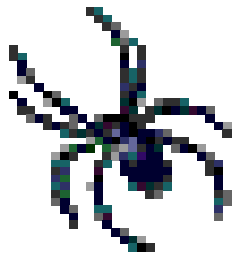


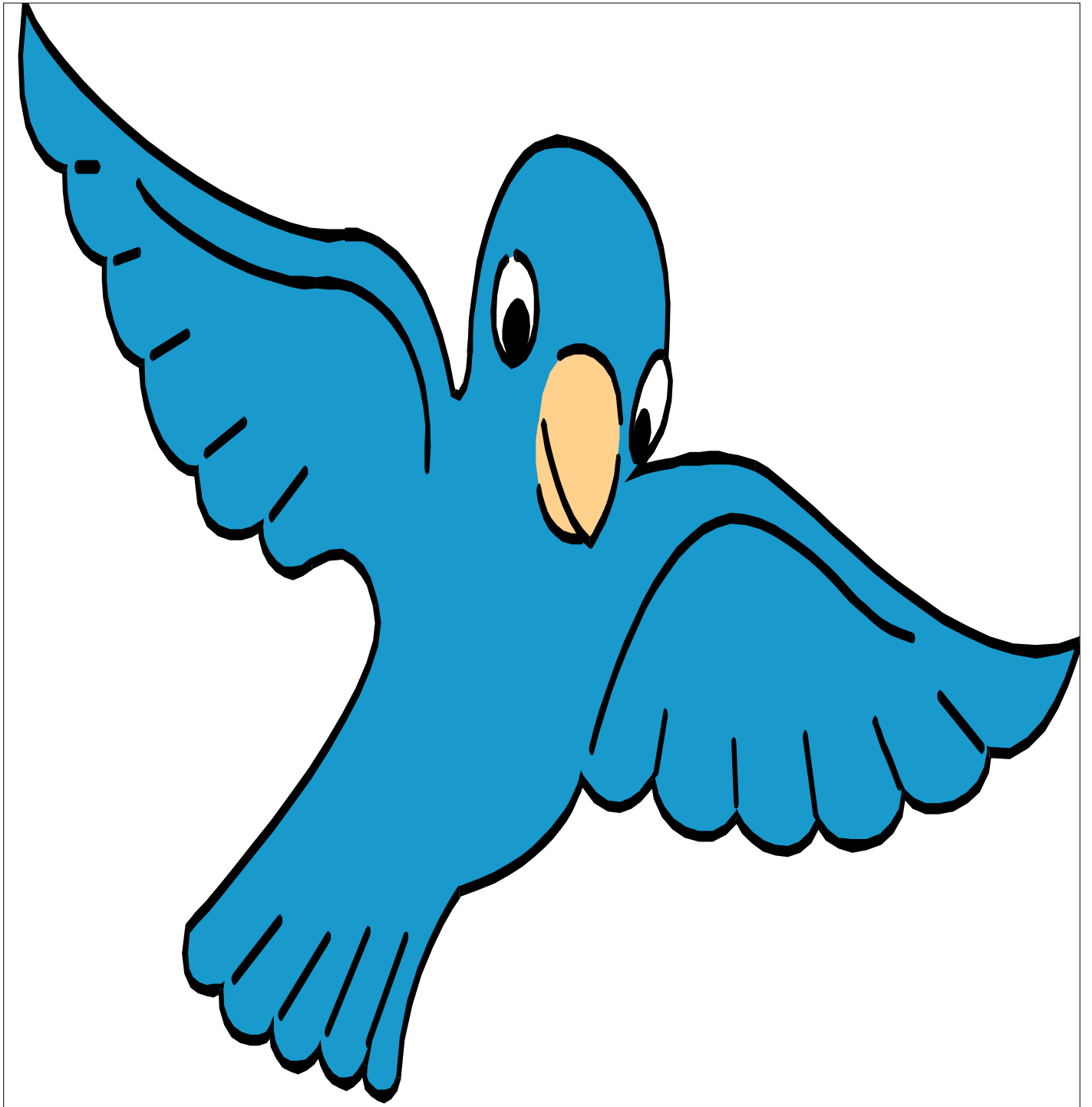


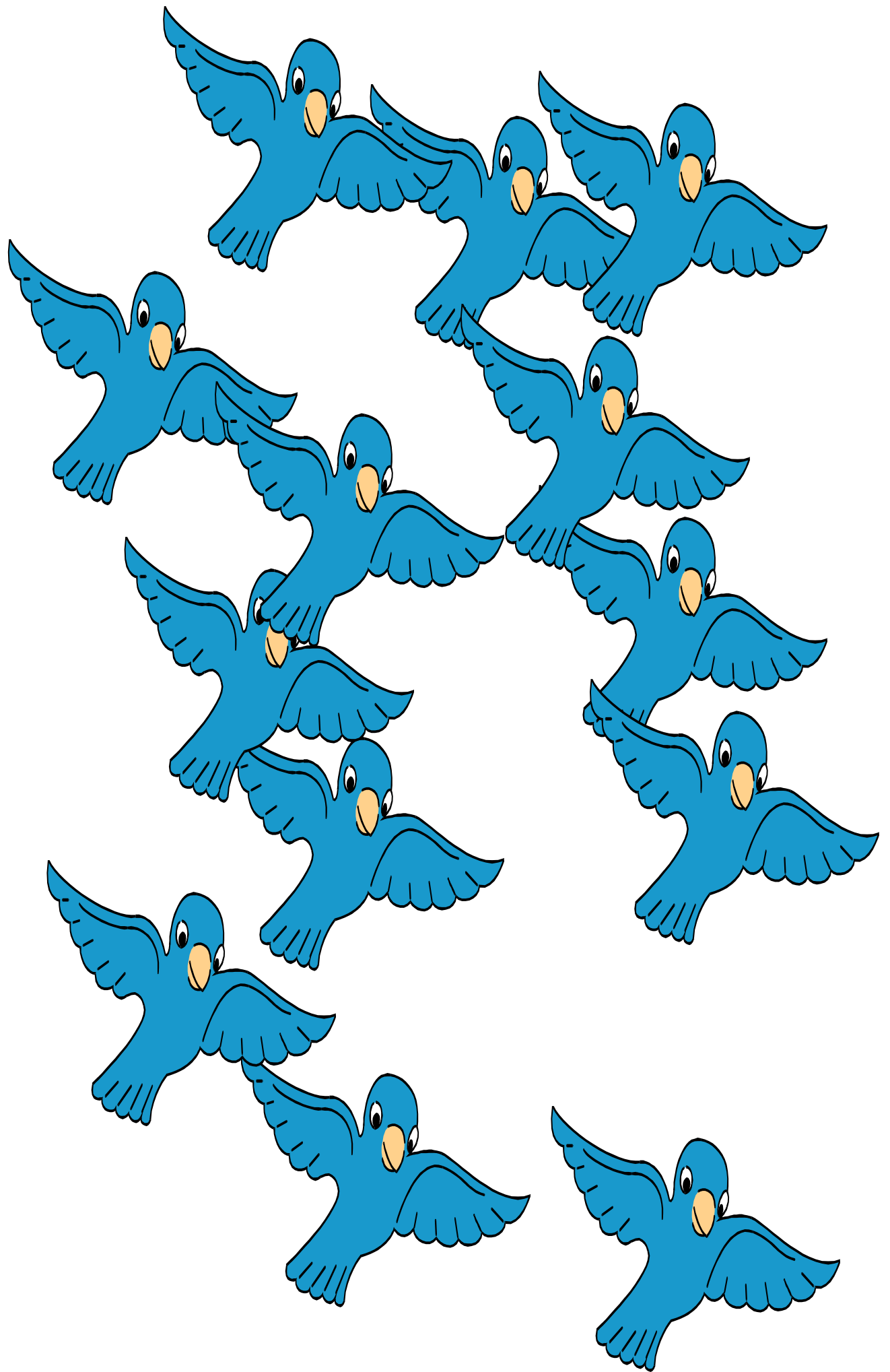


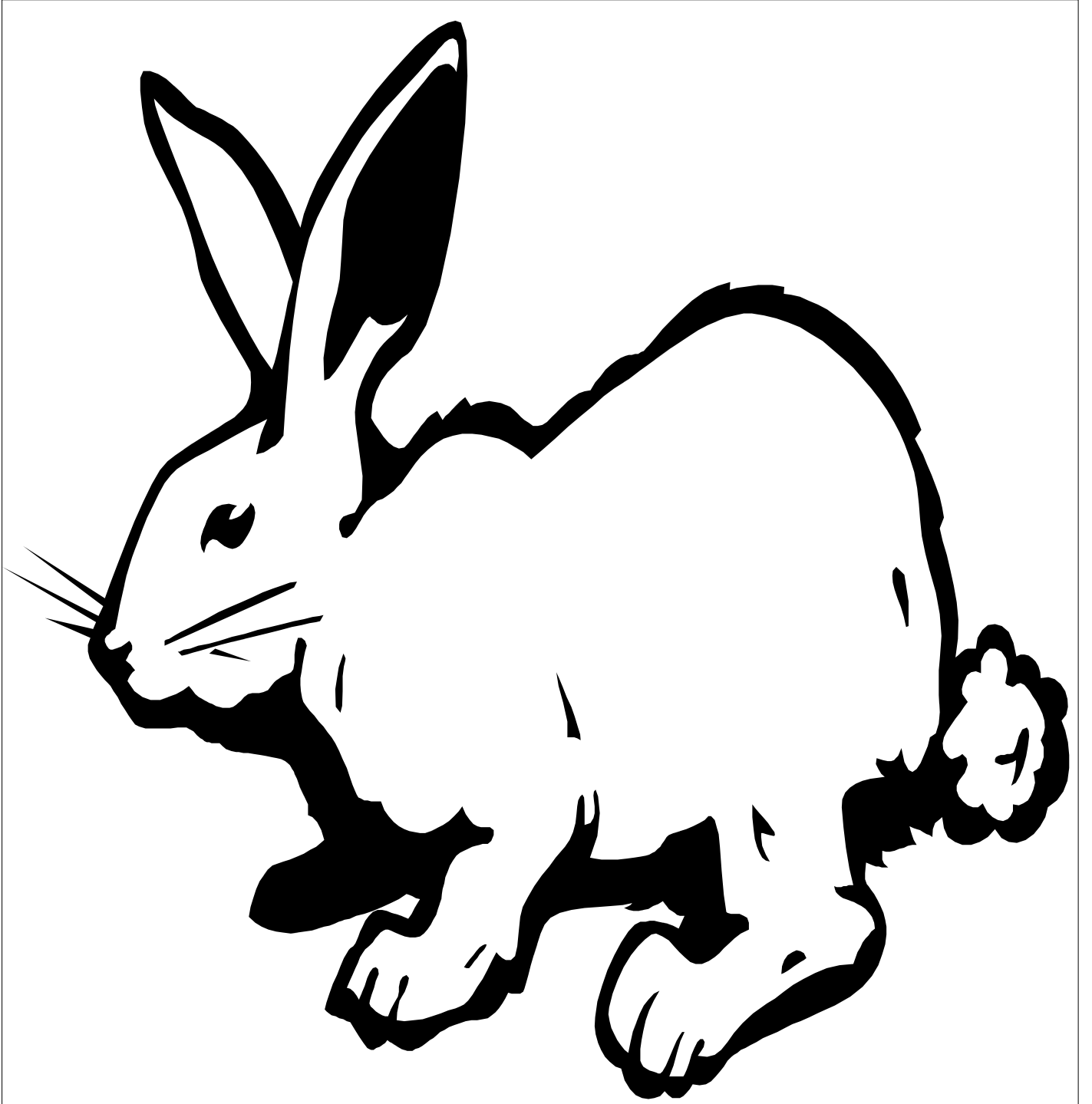


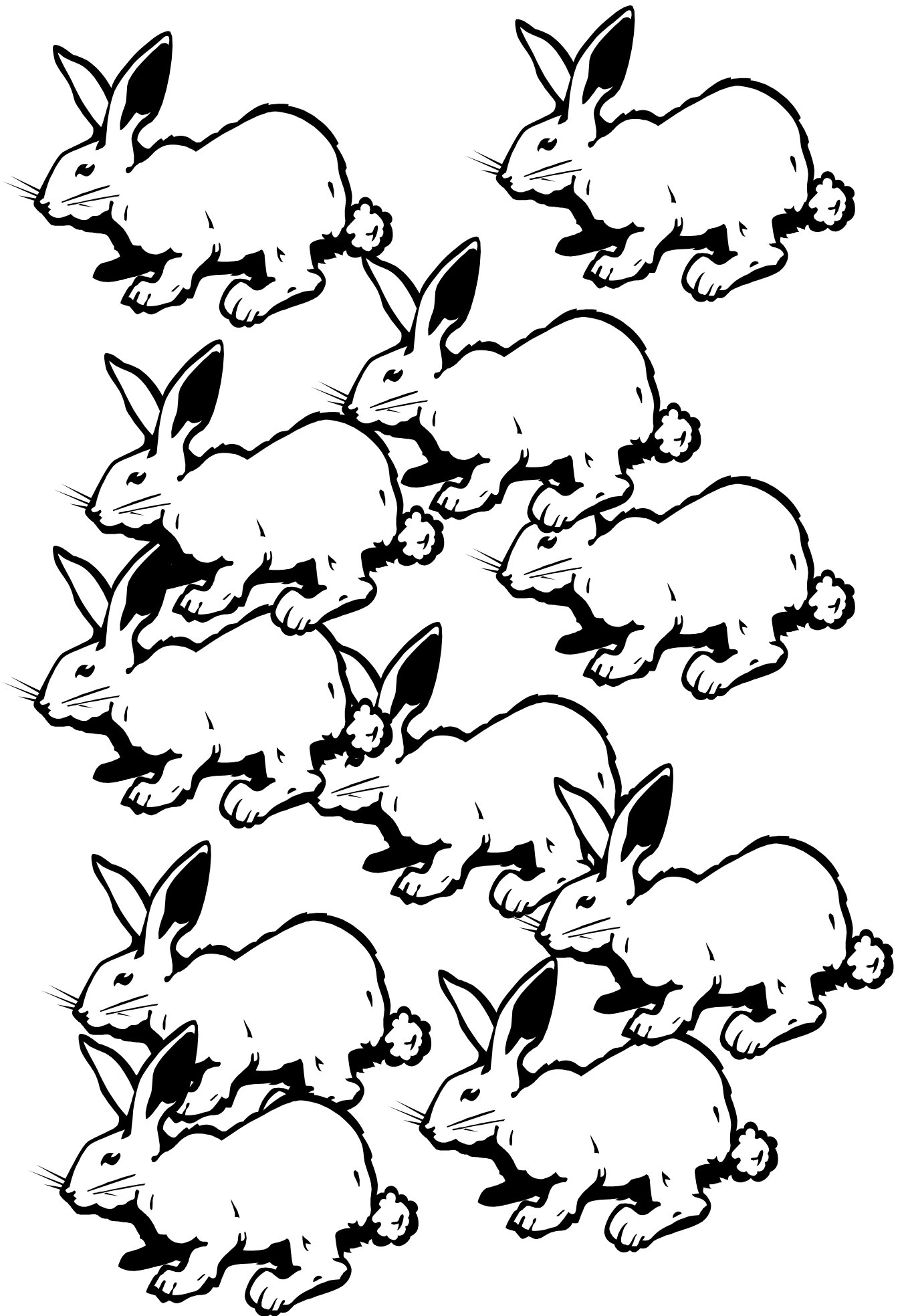


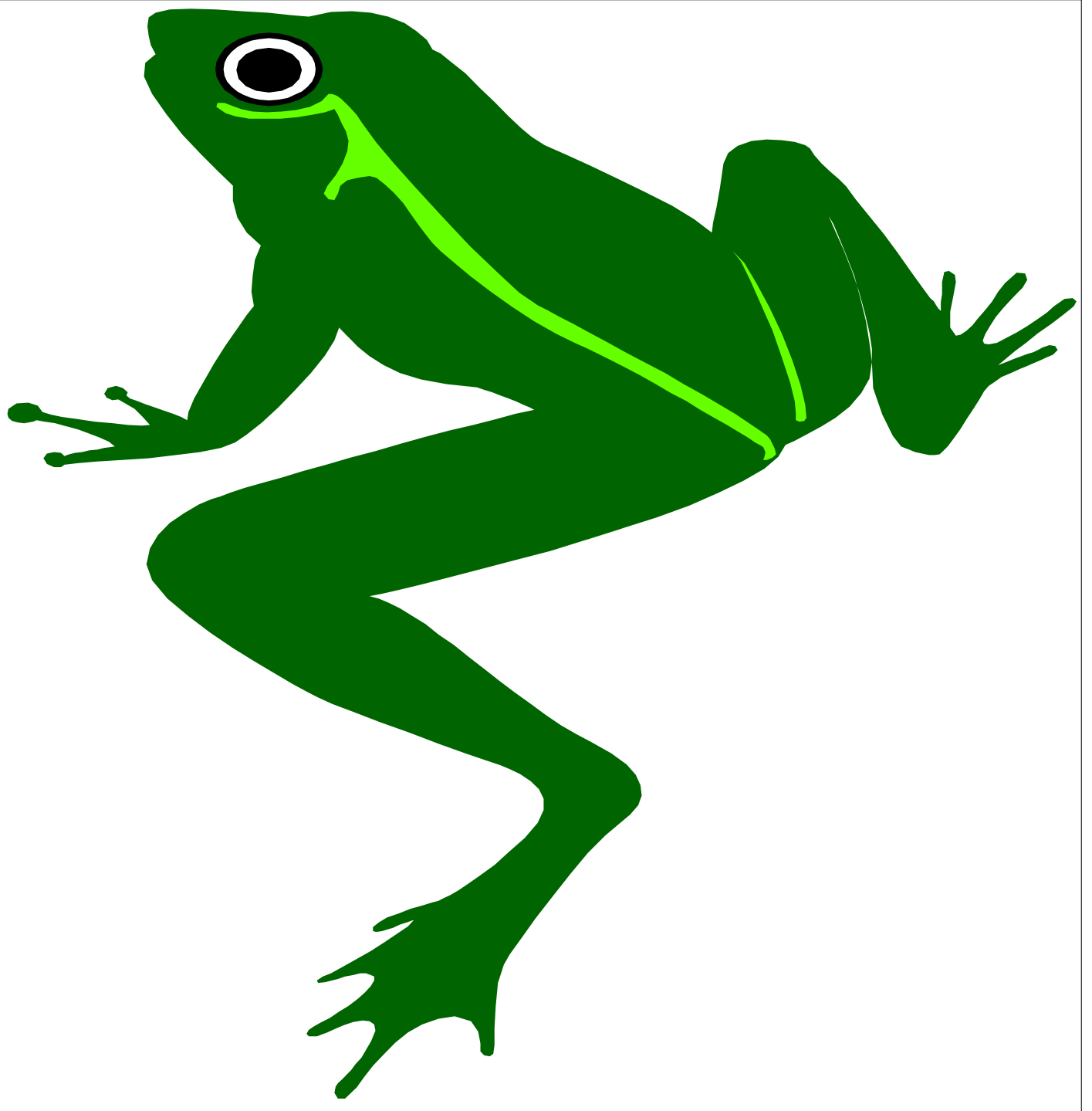




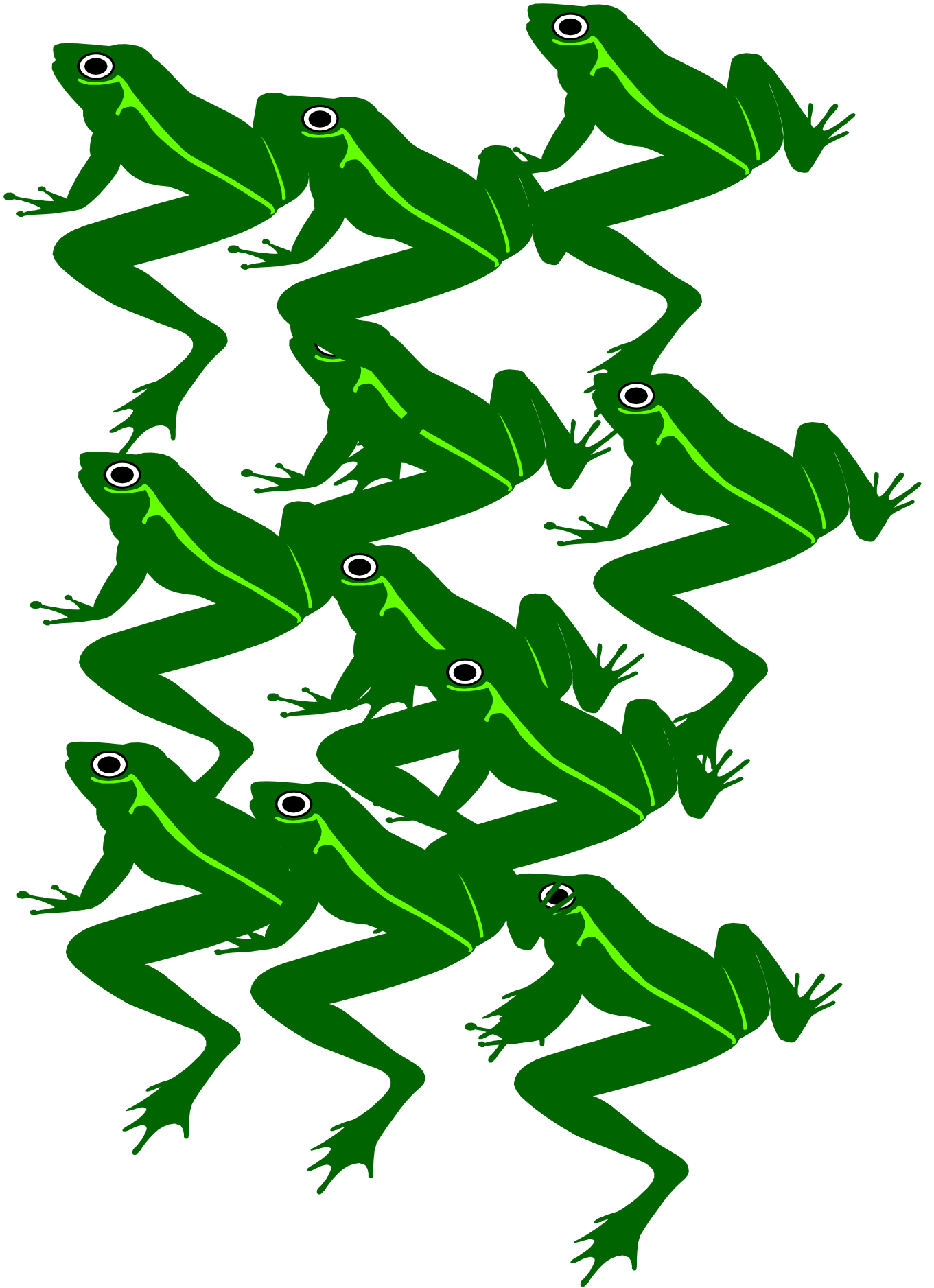




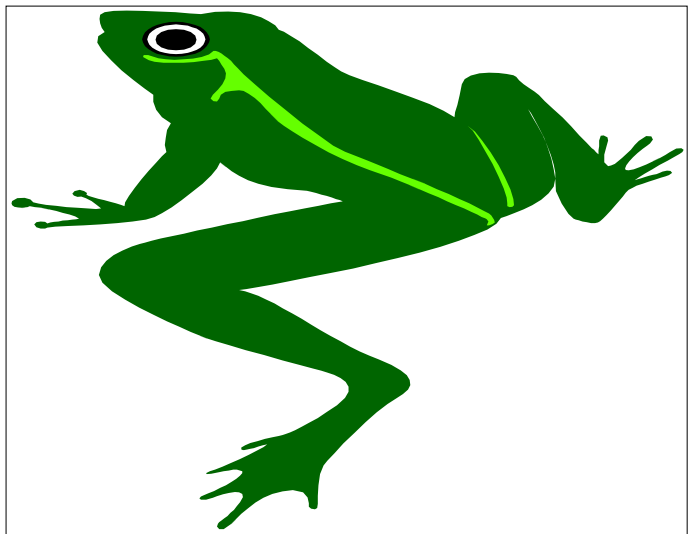
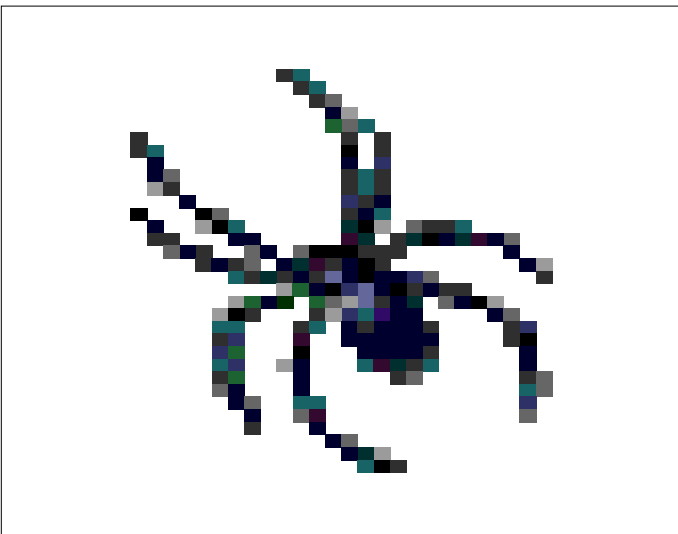
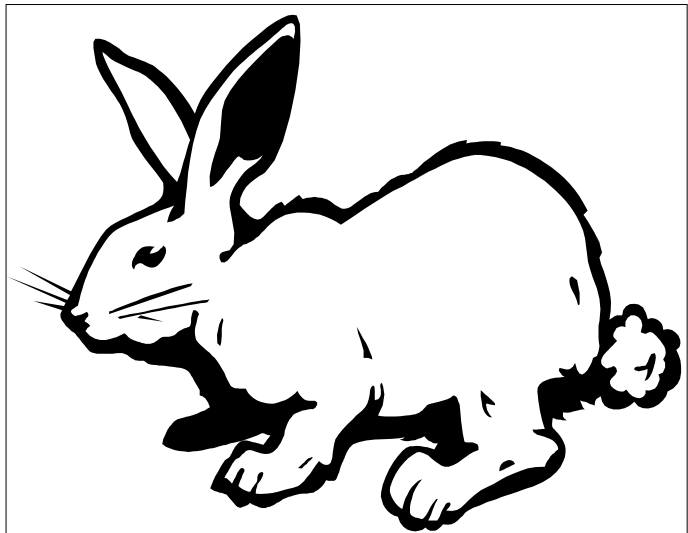
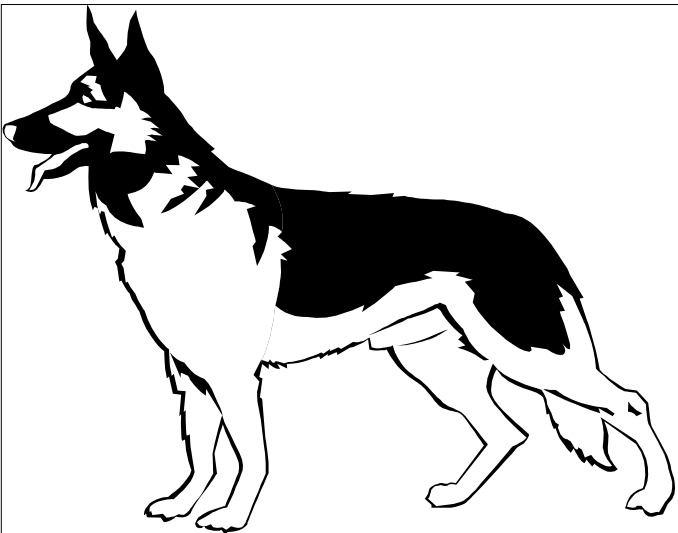
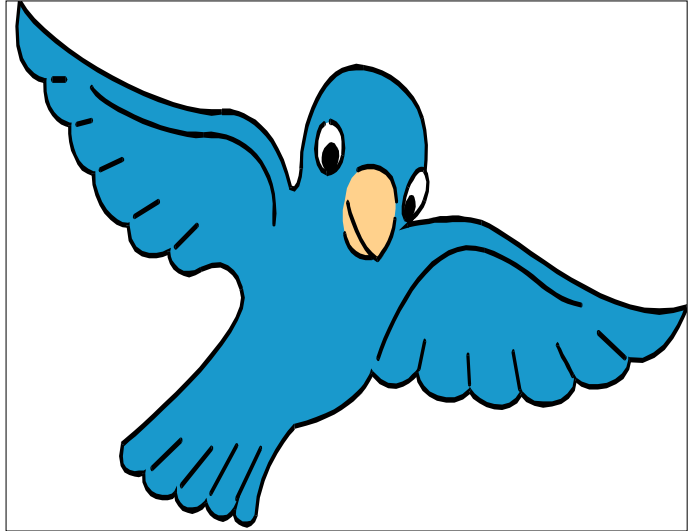
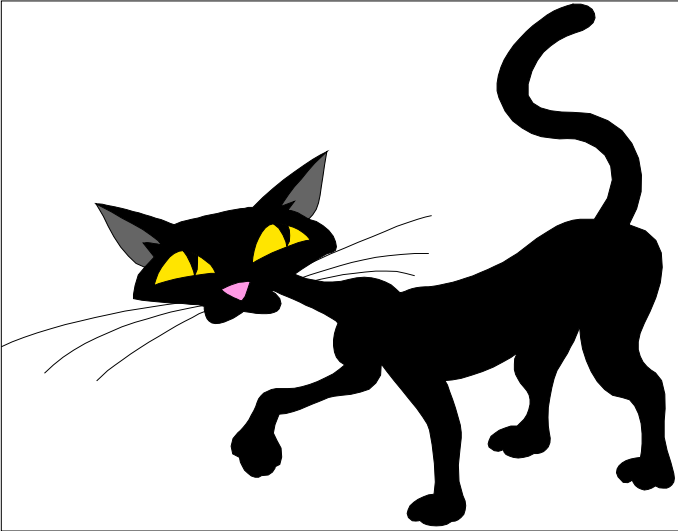








Flash-cards pour les élèves



Do you like cats ?  
(Cartes pour jeu)

