

IMAGINARY WORLDS - DEMARCHE EN CM1

STEP 1 (2 séances), démarche et suggestions de mise en œuvre	
Objectif	<p>Anticiper le lexique nécessaire pour l'histoire d'Elise Gravel : <i>I Want a Monster</i>. Mobiliser sous formes de jeux le lexique des couleurs et des animaux familiers pour être capable de faire un jeu de cartes à la fin de la séance. Objectif de communication : Je suis capable de jouer à un jeu et désigner différents animaux de couleurs différentes.</p>
Documents	<p>Documents didactisés par le professeur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - diaporama / flashcards - jeu de <i>Dobble</i> sur les couleurs - planche de 'Who's who ?' avec des portraits d'animaux - jeu de cartes d'animaux et devinettes
Mise en œuvre	<p>1. Mobilisation rapide des couleurs grâce à des flashcards à l'oral uniquement Encourager les répétitions chorales pour fixer les mots. Jouer en montrant une couleur et demandant aux élèves de la nommer. Jouer à "point to something" (le professeur donne la phrase en indiquant une couleur et les élèves cherchent la couleur dans la classe et la pointent du doigt).</p> <p>2. En groupes de 4, faire jouer les élèves au jeu du <i>Dobble</i> sur les couleurs pour fixer le lexique en mémoire. Prévoir un jeu de <i>Dobble</i> par groupe de 4 élèves. Les élèves jouent en indiquant la couleur à voix haute.</p> <p>3. <i>Challenge!</i> Donner une série de cartes avec animaux par groupe : "Name a green animal! Name a grey one! a brown one ..." pour voir si les élèves connaissent le nom des animaux. Ou bien dire : "The frog is green." : les élèves regardent/ cherchent et lèvent la carte correspondante. Une fois toutes les grenouilles en l'air, procéder à des répétitions chorales avec tous les noms d'animaux.</p> <p>4. Compréhension de l'oral : la planche de jeu <i>Who's who ?</i> est projetée au tableau et chaque portrait est numéroté. Passer en revue tous les animaux une première fois avec les élèves et les faire répéter. L'enseignant-e dit la phrase : "I'm a black cat / I'm a brown and black dog..." etc.... Les élèves écoutent et indiquent le numéro.</p> <p>5. Encourager le travail sur les sons en associant couleurs et noms d'animaux ayant le même son (<i>black cat, big pig, purple bird, white tiger, green sheep, yellow hippo, brown mouse, ...</i>). Les enfants peuvent colorier des cartes qui serviront ensuite à un jeu de <i>Who's missing ?</i> ou bien à un jeu de Perroquet intelligent (on montre une illustration et la décrit ; si ce qu'il dit est vrai, les élèves répètent sinon ils se taisent) pour fixer le lexique des animaux et des couleurs ainsi que les phonèmes associés.</p> <p>6. Introduction à la trace écrite grâce à un jeu d'appariement de cartes des mots. Les élèves viennent placer sous l'image la carte de l'adjectif qui correspond puis celle du nom de l'animal ; un code couleur devrait les aider. On fait remarquer ensuite que, contrairement au français, l'adjectif se place avant le nom. <u>Différenciation</u> : avec des groupes plus en maîtrise, on peut introduire des adjectifs de tailles (<i>big, small, tall, short</i>) et construire l'ordre des adjectifs 1. taille 2. couleur + nom</p> <p>7. MICRO-TACHE 1 (EOI) - scenario possible : <i>the twin cards have been mixed/lost. Can you find the matching set and reorganise the packet of cards ?</i> Mettre en place le jeu de cartes appelé <i>Find your twin</i> (les élèves reçoivent une carte. Chaque carte est distribuée en deux exemplaires. Ici, il s'agira pour chacun des élèves de trouver le-la camarade qui a la carte identique à la sienne dans la classe en la décrivant.)</p>

STEP 2 (1 séance) démarche et suggestions de mise en œuvre

Objectif	Mobiliser le lexique des parties du corps et les nombres de 1 à 11. Discriminer les sons des mots clés. Objectif de communication : je suis capable de participer à une 'dictée' de monstre.
Documents	Documents authentiques : - couverture de l'album <i>I want a Monster</i> , Elise Gravel, 2016 - enregistrement de l'album - chanson <i>Head, Shoulders, Knees and Toes</i> ou <i>The Hockey Pokey</i> Documents didactisés : - diaporama / <i>flashcards</i> / <i>wordcards</i> - devinettes et jeux
Mise en œuvre :	<p>1. Présenter la couverture de l'album <i>I want a Monster</i>. Les élèves reconnaissent la structure travaillée précédemment : "<i>I want a ...</i> " ; le mot '<i>monster</i>' est presque transparent. On les invite à compter les monstres jusqu'à 11 en révisant les nombres.</p> <p>2. Enseigner les parties du corps à l'aide de la chanson <i>Head, Shoulders, Knees and Toes</i>. Si les élèves connaissent déjà les parties du corps, les réactiver à l'aide de la chanson <i>The Hockey Pokey</i> et d'une activité <i>Listen and do</i> telle que "<i>Point to your eyes / hair etc...</i>"</p> <p>3. Compréhension de l'oral : à partir de la couverture de l'album, écouter des devinettes pour retrouver de quel monstre il s'agit. On peut jouer à la Course au bon mot (la couverture est affichée ; le maître dit par exemple "<i>Gopter is a big round monster with five thin legs.</i>"; deux équipes de 6 élèves sont en file indienne devant le tableau ; Il faut être le plus rapide à toucher le personnage pour marquer un point pour son équipe).</p> <p>4. Travailler le lien graphie-phonie en associant les sons aux parties du corps (phonèmes – graphèmes). Ce champ lexical est particulièrement opaque et les confusions nombreuses (<i>ear/eyes, head/hair, mouth/tooth, ...</i>). Après des appariement image-mot écrit- mot entendu et des répétitions, on peut mettre en place et jeu d'association avec une boîte ou une enveloppe à son marquée par une image de mot repère du son (par exemple [e] <i>red (head, leg, neck)</i>, [i :] <i>green (knee, teeth, feet)</i>, [ai] <i>five (eye)</i>, [ʊ] <i>book (foot, tooth)</i>, [əʊ] <i>rose (nose, toes)</i>, [aʊ] <i>cloud (mouth)</i>, [eə] <i>chair (hair)</i>, ... On peut aussi inventer des Tongue twisters : - <i>There's a mouse with a big mouth in my house ! - I can see Loreen's got green teeth and smelly feet GEE ! - GROSS I can smell your toes with my nose ! - Long neck, big head, short legs, let's check !</i></p> <p>5. Légender le monstre en remplaçant les étiquettes au bon endroit (jeu d'appariement qui servira de trace écrite). <u>Différenciation</u> : pour des groupes fragiles, l'activité de la Phrase vivante permet de travailler la syntaxe (montrer une à une les étiquettes mots composant une phrase. Les faire lire à haute voix et les fixer au tableau dans le désordre. Demander à autant d'élèves que de mots de venir au tableau de prendre les étiquettes et de se mettre dans l'ordre d'une phrase correcte. Faire valider par les autres élèves. Si ces derniers ne sont pas d'accord, ils doivent proposer des changements en changeant la place des mots)</p> <p>6. Au tour des élèves de décrire un monstre en utilisant les amorces. <u>Différenciation</u> : pour des groupes fragiles, passer par l'activité des mots envolés (donner le début des phrases avec des mots manquants ou ces phrases à finir ; mettre dans un nuage des possibilités pour compléter). Laisser la phrase vivante en évidence comme modèle. L'écriture collaborative est un levier qui permet aux plus en difficulté de construire avec leurs pairs. Demander à la fin à tous les élèves de recopier individuellement le texte écrit en collaboration et de l'illustrer (dessin, collage).</p> <p>7. MICRO-TACHE 2 (EOI) - scénario possible : <i>you take part in a monster drawing competition. Are you going to win the challenge ?</i> Les élèves écoutent la description de leur camarade et doivent le dessiner le plus fidèlement possible.</p>

STEP 3 (2 séances), démarche et suggestions de mise en œuvre

Objectif	Découvrir et écouter un album de jeunesse. Objectif de communication : Je suis capable de comprendre un album de jeunesse.
Documents	Document authentique : <ul style="list-style-type: none">- album <i>I want a Monster</i>, Elise Gravel, 2016 Documents didactisés : <ul style="list-style-type: none">- diaporama / flashcards- devinettes et jeux
Mise en œuvre :	<p>1. Remobiliser le lexique de l'étape précédente : "<i>I want a monster with XX eyes / arms</i>". Faire voter pour le plus beau monstre écrit au cours précédent. Les électeurs doivent expliquer leur choix en décrivant le monstre favori : "<i>I like this monster because he is / he has...</i>"</p> <p>2. Débuter la lecture de l'album. Revenir en arrière, encourager la participation des élèves à la narration en faisant mémoriser les éléments clés.</p> <p>3. Apporter des aides de vocabulaire pour les adjectifs '<i>smelly, cuddly, slimy, cuddly...</i>' grâce à des flashcards de smiley. Insister sur l'accent tonique du mot : le suffixe est moins accentué que le mot racine (<i>SMELLY</i>) ou s'accroissent sur la première syllabe '<i>CURious</i>'. Associer le geste à la parole (les élèves debout avancent d'un pas en prononçant le début du mot et laissent l'autre pied en l'air quand ils disent le suffixe) ou bien tapent des mains pour marquer l'accent tonique. A l'écrit, on peut le matérialiser l'accent de mot avec un gros rond sous la première partie du mot et un petit sous la fin.</p> <p>4. Procéder à un jeu de "<i>Who's who ?</i>" en classe entière grâce aux p 18-19 de l'album.</p> <p>5. Jouer à des dictées de monstres : on dicte une description et à partir d'un rond qui représente un corps, les élèves ajoutent des yeux / bras etc... en fonction de ce qui est indiqué. A- l'enseignant-e dicte à la classe. B- les élèves fabriquent leur monstre. C- les élèves dictent leur monstre à leurs camarades en binômes ou petits groupes.</p> <p>6. Finir la lecture de l'album et travailler l'intonation pour entraîner à la restitution orale de l'album. Mettre en place une activité d'imitation de la prosodie et de mémorisation.</p> <p>7. PREPARATION A LA TACHE FINALE</p>

