

## LVE : Séquence *We're going on a bear hunt*

- Ecouter et comprendre
- **Suivre les instructions données,**

Déplacements : vocabulaire spécifique (verbes et adverbes) (turn right / turn left / move forward ou step forward / repeat...)

- **Suivre le fil d'une histoire,**

Etude d'un album : *We're going on a bear hunt* de Michael Rosen

- Parler en continu
- **Reproduire un modèle oral (répéter, réciter...)**
- Lire et comprendre
- **Comprendre des textes courts et simples (consignes, mots ...)**
- Ecrire
- **Copier des mots isolés et des textes courts**

### Déroulement

S1 découverte de l'album

Compétence : **Suivre le fil d'une histoire**

- Première écoute de l'album en action : les élèves sont dans une salle d'évolution, l'enseignant fait écouter le support sonore et demande aux élèves de mimer comme lui au fur et à mesure l'histoire pour que les élèves ne soient pas inactifs pendant cette écoute longue (+ de 4 min)
- Hypothèses sur l'histoire en français, facilitées par le mime, mais on ne sait pas ce qui a été découvert, qui sont les personnages etc...
- Images des lieux données par groupe, consigne : « *Mettre les images dans l'ordre* » (grass, river, forest, mud, snowstorm, cave, house)
- Validation avec la vidéo de l'album racontée par l'auteur
- Recenser les personnages de l'histoire (daddy, the children, the dog, the bear)
- Faire 4 groupes, un nom de personnage par groupe
- Placer les étiquettes dans la salle et dire aux élèves : « *Dogs move forward until the cave...* » (Étiquettes des lieux en grand format et étiquettes élève)

- Revoir ensemble les onomatopées pour chaque lieu, puis l'enseignant dit le nom d'un lieu et les élèves font le bruit correspondant
- Bilan de la séance

## S2- les déplacements

Compétence : **Suivre les instructions données,**

Déplacements: vocabulaire spécifique (verbes et adverbes) ( turn right / turn left / move forward ou step forward / repeat ....)

- Rappel de la séance précédente : personnages, lieux
- Placer dans la pièce les images des lieux, proposer un parcours que les élèves vont devoir suivre, partager en groupe de personnages, observation des consignes réalisées, mise en commun
- Synthèse sur les déplacements et le vocabulaire spécifique, donner l'indice culturel ( L for left avec la main ) ( Images instructions grand et petit format)
- Dans chaque groupe, un élève a les yeux bandés, et doit suivre les consignes de son groupe pour aller chercher l'ours caché par l'enseignante (dessins ou peluches d'ours)
- Bilan de la séance

## S3- entraînement personnages/action/lieux

Compétence : **Suivre les instructions données,**

- Rappel de la séance précédente
- Revoir les noms des directions : Faire 4 équipes, jeu du téléphone : L'enseignant dit une phrase à l'oreille des derniers de chaque colonne, la phrase doit être soufflée de bouche à oreille jusqu'au premier. L'élève mime la direction énoncée. Chaque équipe peut marquer un point de plus si la consigne est restituée correctement.
- Revoir le nom des lieux : Chaque élève prend ses images « lieux », il en choisit 3. Activité du bingo : L'enseignant énonce les mots un par un. Les élèves posent les cartes énoncées, le 1<sup>er</sup> qui termine dit bingo, il doit dire le nom de ses 3 étiquettes pour marquer un point. Il peut y avoir plusieurs gagnants.
- Préparer un grille (faire plan quadrillé avec lieux) ; bataille navale par deux ; un élève cache son ours dans un lieu sur son plan et doit dicter son déplacement à son camarade qui le dessine sur son quadrillage ; Validation
- Bilan

## S4- travail sur l'écrit

Compétence : **Comprendre des textes courts et simples (consignes, mots ...)**

- L'enseignant place des lettres au tableau, consigne : « *Constituer un mot (nom de lieu)* », recherche sur ardoise
- Phrases vivantes avec instructions : l'enseignant dit à l'oreille de l'élève une instruction, les autres doivent écrire à l'aide d'étiquettes l'instruction donnée (phase collective) ( préparer étiquettes phrases vivantes)
- Donner par groupe plusieurs textes de codes informatiques avec la grille utilisée pour la séance précédente, consigne dessiner le parcours codé informatiquement (préparer textes codés capture d'écran de jeux )
- Terminer la séance par un « hangman » règle du jeu du pendu avec les noms de lieux et des instructions

#### S5- phonologie : travail sur les onomatopées de l'album

##### Compétence : Reproduire un modèle oral (répéter, réciter...)

- Reprendre les images de lieux et s'entraîner à prononcer les onomatopées collectivement
- Dans les groupes, choisir plusieurs onomatopées que l'on va enregistrer et qui accompagneront le déplacement de la Beebot sur le parcours créé

#### S6- Construction défi

##### Compétence : **Copier des mots isolés et des textes courts**

En lien avec le défi robots : - réaliser une fiche technique, une règle du jeu

Echange collectif : faire l'inventaire des lieux, des personnages présents dans l'histoire ou à ajouter à l'histoire

(par exemple grass = dog ; river =fish ; mud= snail ; forest= wolf ; cave = bear; snowstorm .../ ou les personnages : dog/bear/children/daddy)

- Par groupe, proposer un défi (codage ou décodage) pour les autres groupes.

Avec lieux /personnages / nombre de points spécifiques pour chacun (ex ours = 100 points / fish = 2 points ... ) ;

But du jeu : programmer Beebot pour remporter le plus de points possibles en 6 instructions puis écrire le programme correspondant en anglais

Validation par d'autres groupes qui testent le défi avant que celui-ci ne soit proposé à l'autre classe