

EXPLOITATION PEDAGOGIQUE DU JEU 'THE SAFARI'

Tâche finale : jouer à un jeu et en comprendre les règles, formuler une demande

Activités langagières entraînées :

- Compréhension de l'oral :

Capacités : Comprendre un message oral pour pouvoir réaliser une tâche

Sous-capacités : Comprendre les consignes de jeu. Suivre les instructions courtes et simples.

- Parler en continu :

Capacités : Reproduire un modèle oral

Références :

cf. *Good morning : pour une approche de l'anglais par le jeu à l'école élémentaire*, CRDP Poitou-Charentes, 2005

Matériel :

aucun

Intérêt pédagogique :

- Rebrassage des noms d'animaux

- Différentes formulations de demandes

Lexique :

- Prérequis : les noms d'animaux (*pets, wild animals, farm animals*), différentes structures pour formuler une demande (*Have you got a cat? Can I have a cat please? Give me the cat please!*)

- Vocabulaire de la chasse : *hunter* (chasseur), *safari, prey* (proie)

Déroulement :

- Les élèves sont placés en ligne à environ 10 m du professeur.

- Ils choisissent un animal et communiquent leur choix au professeur, sans le dire aux autres.

- Le professeur demande un animal en utilisant une des formules ci-dessus.

- L'élève correspondant à cet animal doit courir jusqu'au professeur.

- Les autres élèves doivent le capturer avant qu'il n'atteigne son but.

- Si l'élève est capturé, il remplace le professeur et mène le jeu.

Prolongements :

- Exploitation de l'album *We're Going on a Bear Hunt!* de Michael Rosen et Helen Oxenbury

- Exploitation de l'album *Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?* d'Eric Carle

- Ecrire une formule magique (par exemple : *Abracadabra! One yellow rat, two green dogs, three blue cats, four red mice*)

Aide à la préparation :

Vous trouverez des flashcards d'animaux par exemple à l'adresse suivante :

<http://www.mes-english.com/flashcards/animals.php>