

# 3, 2, 1, let's go shopping !

## Cycle 2 - cycle des apprentissages fondamentaux (CP, CE1 et CE2)

### Domaine(s) disciplinaire(s) concerné(s)

| Français | Langues vivantes | Arts plastiques | Éducation musicale | Enseignement moral et civique | Questionner le monde | Mathématiques |
|----------|------------------|-----------------|--------------------|-------------------------------|----------------------|---------------|
|          | X                |                 |                    |                               |                      |               |

| Phases | découverte | apprentissage | entraînement renforcement | évaluation |
|--------|------------|---------------|---------------------------|------------|
|        |            |               | X                         |            |

### Organisation retenue

| classe | équipes | groupes | duos |
|--------|---------|---------|------|
|        | X       |         |      |

### Support organisationnel

| défi | relais | course | parcours | tournoi | jeu |
|------|--------|--------|----------|---------|-----|
|      |        | X      |          |         |     |

### Lieux

| Classe | Couloirs | Escaliers | Cour/Préau | Extérieur |
|--------|----------|-----------|------------|-----------|
| X      | X        |           | X          | X         |

Objectifs d'activité physique :

- Respecter la consigne
- Coordonner action et déplacement
- Courir le plus vite possible

Objectifs dans le domaine disciplinaire concerné :

- Réinvestir le lexique lié à l'alimentation
- Réinvestir les formulations langagières liées à une demande polie (*Can I have ? I want... I would like...*)

Consignes :

« Au signal, vous devez aller chercher au magasin un aliment pour le rapporter à la maison. Attention, vous devez le demander au marchand en anglais. Vous ne pouvez en demander qu'un à la fois. »

Descriptif du dispositif :

Le but du jeu est de déménager le plus rapidement possible les emballages alimentaires depuis le « magasin » où ils sont stockés jusqu'à la « maison », représentée par une caisse. La classe est divisée en équipes. Les équipes sont constituées de 4 à 5 membres.

Les rôles sont distribués ainsi :

- un élève qui a le rôle du marchand pour chaque équipe,
- les autres élèves participent au déménagement

L'enseignant a le rôle de régulateur de toutes les équipes.

Le premier membre de chaque équipe doit courir du cerceau de départ jusqu'au magasin. Une fois arrivé, il doit demander au marchand ce qu'il veut en anglais, en réutilisant correctement les formulations et le lexique appris en classe.

En cas de phrase erronée, le marchand annonce « wrong question ». Le participant a alors la possibilité de revenir auprès de son équipe pour être aidé par ses camarades sur la phrase à prononcer.

L'élève retourne ensuite très vite au magasin et effectue sa demande correctement au marchand qui lui donne l'aliment correspondant. Il rentre le plus vite possible à la maison et passe le relais au membre suivant de son équipe. L'équipe qui a déménagé tous ses aliments la première a gagné.

Le marchand coche sur sa fiche de contrôle les formulations utilisées au fur et à mesure.

Documents supports de la mise en œuvre :

*Cela peut être un document annexe ou en fin de fiche...*

Voir en fin de fiche

Pistes d'activités dans le même domaine disciplinaire

Variable : demander des vêtements au lieu des aliments

# 3, 2, 1, let's go shopping !

## Cycle 3 - cycle de consolidation (CM1, CM2 et classe de sixième)

### Domaine(s) disciplinaire(s) concerné(s)

| Français | Langues vivantes | Arts plastiques | Éducation musicale | Histoire des arts | Enseignement moral et civique | Histoire et géographie | Mathématiques |
|----------|------------------|-----------------|--------------------|-------------------|-------------------------------|------------------------|---------------|
|          | X                |                 |                    |                   |                               |                        |               |

| Phases | découverte | apprentissage | entraînement renforcement | évaluation |
|--------|------------|---------------|---------------------------|------------|
|        |            |               | X                         |            |

### Organisation retenue

| classe | équipes | groupes | duos |
|--------|---------|---------|------|
|        | X       |         |      |

### Support organisationnel

| défi | relais | course | parcours | tournoi | jeu |
|------|--------|--------|----------|---------|-----|
|      |        | X      |          |         |     |

### Lieux

| Classe | Couloirs | Escaliers | Cour/Préau | Extérieur |
|--------|----------|-----------|------------|-----------|
| X      | X        |           | X          | X         |

Objectifs d'activité physique :

- Respecter la consigne
- Coordonner action et déplacement
- Courir le plus vite possible

Objectifs dans le domaine disciplinaire concerné :

- Réinvestir le lexique lié à l'alimentation
- Réinvestir les formulations langagières liées à une demande polie (*Can you give me ? Can I have ? Give me please... I want... I would like...*)

Consignes :

« Au signal, vous devez aller chercher au magasin un aliment pour le rapporter à la maison. Attention, vous devez le demander au marchand en anglais. Vous ne pouvez en demander qu'un à la fois. »

Descriptif du dispositif :

Le but du jeu est de déménager le plus rapidement possible les emballages alimentaires depuis le « magasin » où ils sont stockés jusqu'à la « maison », représentée par une caisse. La classe est divisée en équipes. Les équipes sont constituées de 4 à 5 membres.

Les rôles sont distribués ainsi :

- un élève qui a le rôle du marchand pour chaque équipe,
- les autres élèves participent au déménagement

L'enseignant a le rôle de régulateur de toutes les équipes.

Le premier membre de chaque équipe doit courir du cerceau de départ jusqu'au magasin. Une fois arrivé, il doit demander au marchand ce qu'il veut en anglais, en réutilisant correctement les formulations et le lexique appris en classe.

En cas de phrase erronée, le marchand annonce « wrong question ».

Le participant a alors la possibilité de revenir auprès de son équipe pour être aidé par ses camarades sur la phrase à prononcer. L'équipe peut alors utiliser les outils d'aide fournis (imagier et fiche des formulations).

L'élève retourne ensuite très vite au magasin et effectue sa demande correctement au marchand qui lui donne l'aliment correspondant. Il rentre le plus vite possible à la maison et passe le relais au membre suivant de son équipe. L'équipe qui a déménagé tous ses aliments la première a gagné.

Le marchand coche sur sa fiche de contrôle les formulations utilisées au fur et à mesure pour s'assurer que chaque élève n'utilise pas deux fois la même formulation.

Documents supports de la mise en œuvre :

*Cela peut être un document annexe ou en fin de fiche...*

Voir en fin de fiche

Pistes d'activités dans le même domaine disciplinaire :

Variable : demander des vêtements au lieu des aliments

Prolongements : faire produire et écrire par les élèves les règles du jeu ⇒ réaliser un affichage pour le reste de la classe

## ANNEXES : MATÉRIEL DE JEU

Pour chaque équipe :

- 1 cerceau matérialisant la zone de départ
- 1 table avec les emballages représentant le magasin
- Des emballages alimentaires vides (boîtes de conserve, paquets de gâteaux, boîtes de céréales, boîtes à œufs...) et des fruits et légumes, du pain, etc. (objets réels ou en plastique)
- 1 grande caisse derrière le cerceau matérialisant le placard de la maison
- Une fiche de contrôle des formulations par arbitre de chaque équipe

Outils d'aide qui doivent rester dans la « maison » et ne peuvent être emportés par les membres de l'équipe :

- Une fiche récapitulative des formulations apprises
- Un imagier des aliments appris

### Fiche de contrôle des formulations possibles (CYCLE 3)

Marquer d'un ✓ les formulations déjà employées. Une même formulation ne peut pas être utilisée 2 fois par le même élève.

|                                    | Prénoms des élèves de l'équipe |       |       |       |
|------------------------------------|--------------------------------|-------|-------|-------|
|                                    | -----                          | ----- | ----- | ----- |
| <b>Can you give me... please ?</b> |                                |       |       |       |
| <b>Can I have... please ?</b>      |                                |       |       |       |
| <b>Give me... please</b>           |                                |       |       |       |
| <b>I want... please</b>            |                                |       |       |       |
| <b>I would like... please</b>      |                                |       |       |       |

## Imagier



### Fiche aide des formulations (cycle 2)

|                               |
|-------------------------------|
| <b>Can I have... please ?</b> |
| <b>I want... please</b>       |
| <b>I would like... please</b> |

### Fiche aide des formulations (cycle 3)

|                                    |
|------------------------------------|
| <b>Can you give me... please ?</b> |
| <b>Can I have... please ?</b>      |
| <b>Give me... please</b>           |
| <b>I want... please</b>            |
| <b>I would like... please</b>      |