

PLAN D'UNE SEQUENCE DE LVE  
AU CYCLE 3  
(Source : Nathalie BLANC – Chargée de mission LVE)

<b>1. Le rituel ou « warming up »</b>
Moment de plaisir où l'on entre dans la langue de façon rassurante et habituelle : a) Chanson d'accueil, se dire bonjour, dire la date, la météo, les absents... b) Les activités d'échauffement possibles : comptine, jeu, chansons connus
<b>2. Rebrassage</b>
Il permet de réactiver les acquis. Ils constituent la base sur laquelle va s'appuyer la nouvelle fonction. On part du connu pour construire du sens dans l'inconnu. Activités possibles : reprendre celles qui ont été déjà réussies et appréciées des enfants ( <i>mime, jeu, remettre des étiquettes dans l'ordre...</i> )
<b>3. Présentation de la nouvelle fonction langagière ou « Ecoute active »</b>
Les élèves mobilisent toute leur attention pour découvrir la fonction nouvelle. Ils construisent du sens et émettent des hypothèses à l'aide d'indices : a) Sonores (enregistrement audio, bruits) b) Visuels (flashcards, objets) c) Eléments paralinguistiques très importants (gestuelle, mimiques) d) Pas de recours à la langue maternelle. Les enfants sont en écoute active. Multiplier les écoutes en variant les consignes raise-up », « point to », « stand up », « give me », « pick up »... Vérifier la compréhension orale avec des activités d'écoute active comme : « count with your fingers », « listen and mime », « listen and colour », « listen and draw »... Ex : <i>Bingo, Pictation, Physical reordering, Simpon says...</i>
<b>4. Appropriation de la nouvelle fonction langagière « Expression guidée »</b>
a) Phase de répétition fidèle (du modèle prononcé par le maître ou l'enregistrement) collective puis individuelle. Pas de recours à la traduction. b) L'enfant mobilise sa mémoire auditive et visuelle pour produire de l'anglais. Ex de jeux d'aide à la mémorisation : « <i>What's missing ?</i> », « <i>Chinese Whisper</i> », « <i>chainword</i> »...
<b>5. Pratique communicative d'entraînement ou d'Expression semi-guidée »</b>
a) Phase d'appropriation individuelle : l'enfant construit des énoncés, manipule de la langue par le biais de jeux en interaction (par 2), en question/réponse. Il mobilise ses connaissances. Développement du temps de parole et de l'autonomie de chacun. Ex : <i>pairwork activities</i> : « <i>battleship</i> », « <i>survey</i> », « <i>happy families</i> », <i>Blindman's</i> », « <i>Find your partner</i> ». b) L'enfant rend compte des infos recueillies. . Ex : résultats d'enquêtes.
<b>6. Activités de production individualisée ou « Expression libre »</b>
L'enfant réactive ses acquis dans un autre contexte et de façon plus libre. Il mobilise sa mémoire à long terme, fait des choix et utilise les énoncés les plus appropriés à la situation. Ex : « <i>Skeleton dialogue</i> » avec mise au point collective du codage au préalable, « <i>sketch</i> », « <i>snake and ladder games</i> », <i>quizz qui permet de réactiver les acquis dans un jeu de l'oie</i> , « <i>snap dragon</i> », <i>jeu de la alière, spectacle avec mise en scène de dialogues inventés par les enfants...</i>
<b>7. Trace écrite</b>
a) Elle apparaît sous différentes formes dans le cahier des enfants et à différents moments de la séquence d'apprentissage : étiquettes-images, paroles d'une chanson, grille de bingo, grille d'écoute active, étiquettes-mots associées à des images, étiquettes-mots remises dans l'ordre pour former une phrase, date, tableau, météo...

**Attention ! Ne pas donner les mots écrits à lire ou à écrire qu'une fois la fonction langagière ou le lexique bien compris puis correctement prononcés, afin de ne pas altérer la prononciation (interférence langue maternelle/langue étrangère)**

b) La trace écrite doit aider l'enfant à mémoriser l'énoncé ou les mots et non le pénaliser.

c) Le cahier est aussi un relais entre l'école et la famille, l'école et le collège.

### **8. Evaluation sommative**

Elle permet de vérifier tout au long de la séquence les progrès des enfants, de valoriser les acquis et de repérer les éventuelles difficultés.

Ex : « *pictation* », « *number/word dictation* », « *words reordering* », « *join the dots* » pour associer une image à un mot, *sketches*”

Tous les jeux des étapes précédentes peuvent être supports d'évaluation afin de mesurer l'avancement des élèves et détecter les difficultés.

### **9. Fin de séance**

Sert à clôturer la séance. Ex : chanson, comptine

Demander aux enfants de parcourir leur cahier pour la séance suivante afin d'aider à la mémorisation.

### **Pratique Raisonnée de la Langue ou « PRL »**

Elle est abordée quand l'occasion se présente (lecture d'un album, chanson...) Faire découvrir le point grammatical par les enfants en comparant avec la langue maternelle.

Ex : place de l'adjectif/nom, déterminant (a/an, the /0), pluriel des noms,...

### **Phonologie**

Elle est à placer à chaque séance si possible car elle est une spécificité de la langue anglaise.

Elle concerne :

- a) la prononciation : voyelles longues/ courtes, sons spécifiques à l'anglais (« h » aspiré, « th »...), diphtongues...
- b) l'accentuation : syllabes fortes/faibles
- c) l'intonation : montante ou descendante suivant le type de questions et les intentions du locuteur.

Attention !

Dans une séance où une nouvelle fonction langagière est introduite, les étapes 4 à 8 ne sont pas forcément présentes. L'élève doit avoir eu suffisamment le temps et l'occasion à travers diverses activités d'écoute active, de construire du sens pour passer à l'étape suivante.

L'enseignant doit avoir pu vérifier la compréhension orale des élèves avant de les mettre en situation de mémorisation puis de production orale.

Respecter le schéma : compréhension-> mémorisation -> production.

Des fiches jeux :

[http://educ73.ac-grenoble.fr/nectar/nectar\\_enseignant/docs\\_pedas/ebcu2\\_lve/fiches\\_jeux.php](http://educ73.ac-grenoble.fr/nectar/nectar_enseignant/docs_pedas/ebcu2_lve/fiches_jeux.php)

Livres et jeux en langues étrangères

<http://www.abrakadabra.eu/>