

TITRE DE LA SEANCE : Policemen and Robbers

FICHE DE PREPARATION

Cycle 3		Étape de la séance dans la séquence		Durée : 45mn	Nombre d'élèves : 24
NIVEAU : CE2/CM1		Découverte x      Maîtrise <input type="checkbox"/> Transfert <input type="checkbox"/>		Matériel : des plots ou des cordes pour délimiter la prison, la maison et le repère des voleurs; 12 chasubles pour les gendarmes; 5 objets à voler à mettre dans la maison au commencement du jeu	
Domaine d'activité ou discipline : <b>EPS</b>	Composante : <b>anglais</b>	Compétence du socle commun en lien avec le domaine d'activité ou la discipline : domaine 1		Lien avec d'autres compétences du socle commun aux paliers 1 Domaine 3	
<u>D'acquisition (programmes, repères)</u> - S'exprimer oralement en continu : reproduire un modèle oral - Prendre part à une conversation		<u>Objectifs</u> <u>Opérationnels :</u> - L'enfant sera capable d'adopter une stratégie de coopération pour attraper « les voleurs » quand il endosse le rôle de gendarme et une stratégie d'évitement quand il endosse le rôle de voleur. Vocabulaire: policemen, robbers, prison, house, den, steal, run, catch, treasure		Évaluation (critères de réussite, observables) Les élèves ont compris le jeu et jouent avec plaisir	
Déroulement (temps de la séance)	Durée	Action de l'enseignant	Action des élèves	Contenus / Supports	Organisation
Rituels : salutations, date et météo, TPR	10''	Saluer et poser des questions Hello ..... How are you? What's the day today? What's the weather like? TPR: run, catch, steal, point to the prison, point to the den of robbers, point to the house, point to the treasure, point to the robber, point to the policeman	Répondre par des phrases. Hello ! I'am happy. Today it's Friday... Today it's sunny...	Flashcards (run, catch, steal, prison, house, den of robbers, policemen, robbers, treasure)	Collectif
Echauffement	5'	En cercle, L'En. demande aux El. tout en mimant: "circle your head, circle your knees,	Les élèves exécutent les ordres en répétant la	Rien de spécifique	Collectif

		circle your arm, circle your hips, jump, hop, squat » ; éventuellement, il/elle demande à un volontaire de venir donner quelques ordres qu'il aurait retenus.	consigne.		
Explication du jeu	5'	We'll play the game "Policemen and robbers". The robbers have to steal the treasures which are inside the house without being caught by the police, they have to bring these treasures to their house, their den. The policemen have to catch the robbers. Once a robber is caught, he has to go to the prison.	Les élèves écoutent en essayant de comprendre, le jeu ne sera expliqué qu'en anglais.	Les différents lieux : la prison, la maison et le repaire des voleurs sont en place (ainsi que les trésors) et peuvent être montrés du doigt par l'En.	Collectif
Jeu	20'	L'enseignant arbitre le jeu.	Les élèves sont actifs et jouent.	Les différents lieux : la prison, la maison et le repaire des voleurs sont en place, ainsi que les trésors.	Collectif
Bilan Retour au calme	5'	L'enseignant demande : "What game did we play today? Do you know the name of this game in French? Do you like this game? Let's check if you remember the different words you have learned today. I say a word and you mime it or you show the flashcard: a policeman, a treasure, run, catch, the house, the prison, the den of robbers, steal. "	Les élèves se regroupent autour de l'enseignant et répondent à ses questions.	Les flashcards	Collectif

	Difficultés observées	Solutions envisagées
Bilan à l'issue de la séance		