

LANGUES VIVANTES

CM2
Anglais

Cluedo

Résumé :

Jouer au Cluedo en anglais : le but du jeu est de trouver le bon personnage avec le lieu et l'action. Celui qui finit par trouver est le gagnant.

NIVEAU : COURS MOYEN 1 et COURS MOYEN 2

Domaine 1 du socle	Les langages pour penser et communiquer
Sous-domaine du socle	Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère ou régionale
LANGUE VIVANTE ANGLAIS ACTIVITES LANGAGIERES ET COMPÉTENCES TRAVAILLÉES (BO n°11 du 26/11/2015)	Ecouter et comprendre :
	- comprendre l'ensemble des consignes utilisées en classe - suivre les instructions données - comprendre des mots familiers et des expressions courantes
	Lire et comprendre
	Comprendre des textes courts et simples
	Parler en continu
	- Reproduire un modèle oral, se présenter oralement et présenter les autres - Décrire son environnement quotidien
	Ecrire
	Copier des mots isolés et des textes courts
	Réagir et dialoguer
	- Etablir un contact social, dialoguer pour échanger - Dialoguer pour échanger/obtenir des renseignements
Tâche finale de la séquence (projet actionnel) : Jouer au Cluedo en anglais	
Thématique(s) culturelle(s) : L'imaginaire - Héros/héroïnes et personnages de fiction	
Connaissances mises en œuvre : lexicales : le lexique : pièces de la maison (kitchen, bedroom, bathroom, toilet, dining room, living room, garage, garden) actions (running, reading, sleeping, playing, singing, writing, cooking, washing) personnages (Prince Charming, Goldilocks, Cinderella, Aladdin, Sleeping Beauty, Tom Thumb ou autres) phonologiques : <u>phonèmes</u> : réalisation du « th », du « ing » <u>intonation</u> : schéma intonatif descendant des questions en « wh-« syntaxiques : where is ... ? Where are ... ? ... is in the ... / What is ... doing ? ... is cooking/sleeping in the ...	