

DÉFI LANGUE 47 – CYCLE 2

- **Workshop 1 : Peter's friend**

Matériel : Fiches élèves 1A, 1B et 1C. La fiche 1A servira de fiche réponse

Écoute du texte 1 (Introduction de l'histoire).

Le groupe dispose d'un tableau représentant les différentes caractéristiques afin de trouver l'ami de Peter (**fiche élèves 1**). À l'écoute des enregistrements, les élèves doivent entourer les caractéristiques correspondant à l'ami de Peter. Puis, à l'aide de ces éléments, retrouver et entourer le bon personnage sur la carte.

Exemple de consigne donnée par PE: Listen and find the right person.

Validation:

À l'issue de l'écoute des enregistrements sonores, les enfants valideront le bon personnage.

Ce personnage sera l'ami qui accompagnera Peter au cours de sa recherche du ballon.

Barème :

1 caractéristique bien entourée → 1pt

2 caractéristiques bien entourées → 2 pts

3 caractéristiques bien entourées → 3 pts

4 caractéristiques bien entourées → 4 pts

5 caractéristiques bien entourées → 5 pts

6 caractéristiques bien entourées → 6 pts

Bonus : 1 pt si le prénom de l'ami est écrit

Conclusion de l'atelier 1

Écoute de l'intermède 1. Distribution par le PE de la **fiche élèves 1 C**.

- **Workshop 2 : Scotland**

Matériel : Fiches élèves 2A, 2B et 2C. Les fiches 2A et 2B serviront de fiches réponses.

Écoute du texte 2 (Dialogue introductif de l'atelier 2).

Le groupe dispose d'un tableau représentant 6 animaux de la ferme (**fiche élèves 2A**). À chaque animal correspond une lettre. À l'écoute des enregistrements, les élèves doivent entourer les cases correspondant aux animaux entendus.

À l'aide des 3 lettres entourées, les élèves reconstituent le nom d'un animal célèbre en Ecosse et l'écrivent sous le tableau. (Vous trouverez dans le dossier de préparation un document relatif à cet animal)

Puis, sur la **fiche élèves 2B**, les élèves entourent le joueur de cornemuse accompagné du bon animal.

Exemples de consignes données par PE: Listen and circle the right animals.

Find the name of the animal. Circle the "right" Jim.

Validation:

À l'issue de l'écoute des enregistrements sonores, les enfants valideront le bon animal. Cet animal sera celui qui accompagne Jim.

Barème :

1 animal bien entouré → 1pt

2 animaux bien entourés → 2 pts

3 animaux bien entourés → 3 pts

Bonus : 1 pt si le nom de l'animal est bien écrit.

1 pt si le bon joueur de cornemuse est entouré.

Conclusion de l'atelier 2

Écoute de l'intermède 2. Distribution par le PE de la **fiche élèves 2 C**.

- **Workshop 3: Ireland**

Matériel : Fiches élèves 3A, 3B et 3C. La fiche 3A servira de fiche réponse.

Les élèves découperont les images de la fiche 3B pour les coller sur la fiche 3A.

Écoute du texte 3 (Dialogue introductif de l'atelier 3).

Le groupe dispose d'un tableau à deux colonnes « I like / I don't like » (**fiche élèves 3A**). Les élèves découpent dans un premier temps les images de la fiche élèves 3B. À l'écoute des enregistrements, ils collent les étiquettes dans la colonne correspondante.

Exemples de consignes données par PE:

Cut out the pictures.

Listen and stick the pictures at the right place.

Validation:

À l'issue de l'écoute des enregistrements sonores, les enfants collent les images dans la colonne correspondante.

Barème :

1 point par image bien placée → maximum : 10 points

Conclusion de l'atelier 3

Écoute de l'intermède 3. Distribution par le PE de la **fiche élèves 3 C**.

- **Workshop 4 : Wales**

Matériel : Fiches élèves 4A, 4B et 4C. Les fiches 4A et 4B serviront de fiches réponses.

Écoute du texte 4 (Dialogue introductif de l'atelier 4).

Le groupe dispose d'une fiche récapitulant les couleurs (**Fiche élèves 4A**) et d'une grille de mots mêlés. Dans un premier temps, les élèves doivent retrouver dans la grille 6 couleurs dont le nom est marqué sur la palette.

Puis, après l'écoute des enregistrements, ils doivent colorier le drapeau (**Fiche élèves 4B**) à l'aide du code couleur donné.

Exemples de consignes données par PE:

Find six colours in the grid.

Listen and colour the flag with the right colours.

Validation:

Les élèves retrouvent les 6 couleurs dans la grille. Puis ils colorient le drapeau gallois à l'aide du code couleur entendu.

Barème :

1 point par couleur entourée (ou coloriée) dans la grille → maximum : 6 points

1 point par couleur bien placée sur le drapeau → maximum : 3 points

Conclusion de l'atelier 4

Écoute de l'intermède 4. Distribution par le PE de la **fiche élèves 4 C**.

- **Workshop 5 : England**

Matériel : Fiches élèves 5A, 5B et 5C. Les fiches 5A et 5B serviront de fiches réponses.

Écoute du texte 5 (Dialogue introductif de l'atelier 5).

Les enfants doivent trouver le ballon caché dans le zoo. Pour ce faire, ils doivent suivre le bon parcours en passant devant les animaux entendus dans les enregistrements.

Le groupe dispose d'une fiche proposant 3 parcours (**Fiche élèves 5A**).

Après l'écoute, ils doivent cocher le bon parcours (**Fiche élèves 5A**), puis tracer ce parcours sur le plan (**Fiche élèves 5B**).

Exemples de consignes données par PE:

Listen and find the right trail.

Then, follow the right trail.

Validation:

Les élèves retrouvent le parcours correspondant aux enregistrements entendus.

Puis, ils tracent ce parcours sur le plan.

Barème :

5 pts pour le bon parcours

Parcours bien tracé → 2 pts

Conclusion de l'atelier 5

Écoute de l'intermède 5. Distribution par le PE de la **fiche élèves 5 C**.

La fiche réponse est à renvoyer au format PDF.