

	1	2	3	4	5
1					
2					
3					
4					
5					

Suivre les instructions données pour trouver l'animal.

Pré-requis : nombres, droite, gauche, haut, bas. Il est possible de prendre des chemins détournés pour arriver à un animal pour complexifier l'exercice.

Les élèves seront amenés à redire le trajet pour donner le nom de l'animal ciblé.



Cycle 2 : CP-CE1 et CE2  
Cycle 3 : CM1 et CM2

Find someone who ...

Activité langagière :  
Cycle 2 : Parler en interaction  
Cycle 3 : Réagir et dialoguer

Chaque élève va à la rencontre de ses camarades pour trouver les interroger. Il note ensuite le nom du camarade dans la case correspondant à sa réponse.

Do you like ?	Yes, I do like ... 	No, I do not like .... 
		
		
		
		
		
		
		
		

Donner une flashcard d'un animal à chaque élève. Les élèves vont aller questionner leurs camarades pour trouver les animaux suivants :

Les élèves doivent poser la question : Have you got a ...?

Si c'est le cas, ils notent le nom de l'animal dans la case à côté. Si ce n'est pas le cas, ils poursuivent leur recherche.

(il est possible de mettre des images pour aider à la compréhension)

Find an animal who has got ...			
Scales		Stripes	
Feathers		Fur	
Claws		Hooves	
Whiskers		Horns	
Spines		Pouch	
Tusks		A beak	
A tail		Fangs	
A shell		Antennae	

Cycle 2 : CP, CE1 et CE2  
Cycle 3 : CM1 et CM2

Board Game

Activité langagière :  
Cycle 2 : Parler en interaction  
Cycle 3 : Réagir et dialoguer

Sur le modèle du jeu de l'oie. Si on donne le nom ou décrit correctement, on lance le dé, sinon on reste sur la case. Suivant le niveau des élèves, nommer l'animal ou décrire l'animal.



