

## ACTIVITE ANIMAUX

1. Présenter les flash cards des animaux avec un jeu de type « Kim's game » ou en disant « true or false » (ou right or wrong ou yes or no).
2. Distribuer une fiche des animaux pour deux élèves.
3. Ensuite, leur dire que les cases serviront à cocher (« tick) les animaux qui sont apparus dans le conte « a Dark, Dark Tale » qu'ils ont écouté auparavant.
4. Corriger en se référant au livre.
5. Eventuellement prolonger l'activité par un jeu de type « Kim's game » afin que les élèves puissent améliorer leur appropriation des mots ou proposer un jeu qui permet de travailler l'écrit comme la résolution d'anagrammes (attention, il y a deux fiches « élève » sur la même page A 4).

### Liste des animaux

• a rabbit	oui
• a mouse	oui
• an owl	oui
• a cat	oui
• a wolf	non
• a snake	non
• a spider	non
• a bat	oui
• a frog	non
• a fox	non



TIRABB	SKENA
SEOUM	DSPERI
LWO	TBA
TCA	OGFR
FOWL	XFO

TIRABB	SKENA
SEOUM	DSPERI
LWO	TBA
TCA	OGFR
FOWL	XFO