**2.5 Leçon 5 : Aidez-moi !**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Durée indicative**  | 70 minutes  | **Compétences**  | CO et PO |
| **Modalités de travail** | Travail en classe, en binômes  | **Documents de travail**  | * Vidéo : Sophie est née en panne
* Vidéo : Les adverbes de temps
* Quiz : Les adverbes de temps
 |
| **Les objectifs d’apprentissage**  | Objectifs communicatifs / pragmatiques * L’élève peut comprendre un sketch
* L’élève peut réserver une chambre

Objectifs linguistiques* L’élève peut employer les adverbes de temps
* L’élève peut enrichir le lexique lié à ‘’faire une réservation’’

Les objectifs du CECRL (B1) * L’élève peut faire face à la plupart des situations en voyage
 |

**1) La mise en route | Aidez-moi !**

Au début de la leçon, le professeur discute des erreurs grammaticales les plus fréquentes dans le jeu de rôle de la leçon précédente.

Ensuite, le professeur montre une vidéo humoristique de GO FOR ZERO LA STORY. A la fin de la vidéo, le professeur demande si les élèves ont eu de panne en voiture avec leurs parents.

**2) La mise en pratique | Aidez-moi !**

Les élèves écoutent un dialogue entre un mécanicien et Chloé. En écoutant, les élèves répondent aux questions suivantes (Podcast Français Facile, s.d.) :

1. Quel est le problème de Chloé ?

2. Quand est-ce que le mécanicien pourra s’occuper de la voiture de Chloé ?

3. Quand est-ce que Chloé pourra récupérer sa voiture ?

4. Pourquoi est-ce que Chloé doit passer au bureau ?

**3) Le travail de la langue | Aidez-moi !**

Les élèves testent leurs connaissances préalables sur le sujet grammatical : les adverbes de temps en faisant un quiz sur Quizz.biz. Si les élèves ont besoin d’explications supplémentaires, ils peuvent consulter une vidéo.

**4) La production orale | Aidez-moi !**

Les élèves forment des binômes pour jouer un jeu de rôle (voir l’annexe 2.5.1) dans lequel ils ont une conversation avec un/une réceptionniste de l’hôtel. Les jeux de rôles varient en difficulté. Dans le premier jeu de rôle, l’élève doit demander s’il y a des transports publics car sa voiture est en panne. Dans le deuxième jeu de rôle, l’élève doit demander s’il y a des magasins dans le quartier et où il peut trouver le transport public.

**5) Feedback | Aidez-moi !**

Quand les élèves font l’exercice de production orale, le professeur se promène dans la classe et prend des notes générales. Il essaie de donner un feedback à tous les binômes. L’enseignant peut aussi distribuer les formulaires de feedback aux élèves pour qu’ils puissent se donner du feedback.