

CP
Cycle 2



Speak and Play

Fichier ressources

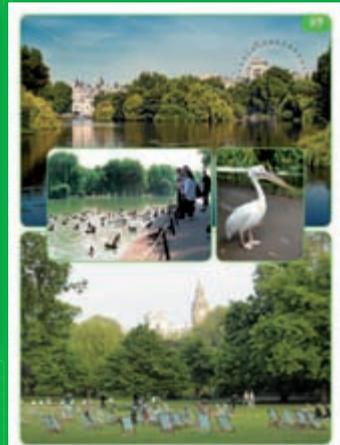
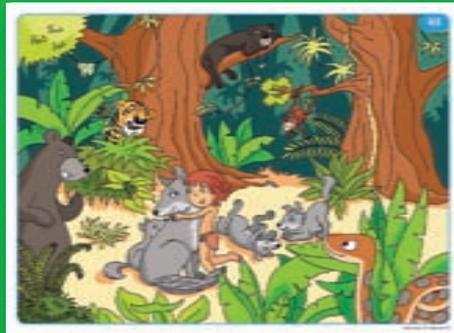
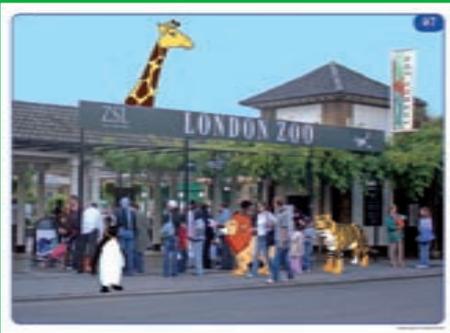
CP

Cycle 2



Speak and Play

L'anglais pour la classe





LISTE DES MOTS

U1

hello
bye bye
children
teacher
Miss
Sir

U2

one
two
three
four
five
six
seven
eight
nine
ten

U3

a ball
a book
a doll
a car
a garage

a teddy bear
a doll's house
a jack in the box

U4

Father Christmas
a Christmas card
a Christmas tree
a Christmas present

black
white
yellow
blue
red
green

U5

cut
mix / stir
add
toss
cook
fry
eat

U6

eggs
milk
butter
flour
pancakes
lemon
jam
sugar
chocolate
honey

U7

a giraffe
a bear
a penguin
a dolphin
a crocodile
a tiger
a zebra
a kangaroo

U8

an elephant
a lion
a monkey

a mouse
a duck
a snake
a panther
a wolf
a bird

U9

a plant
a flower
a tree
grass
a river
a bridge
a fountain
a chair
a table

U10

play
jump
skip
fish
walk
run
cross



5 histoires simples et un module de révision



CP

Cycle 2

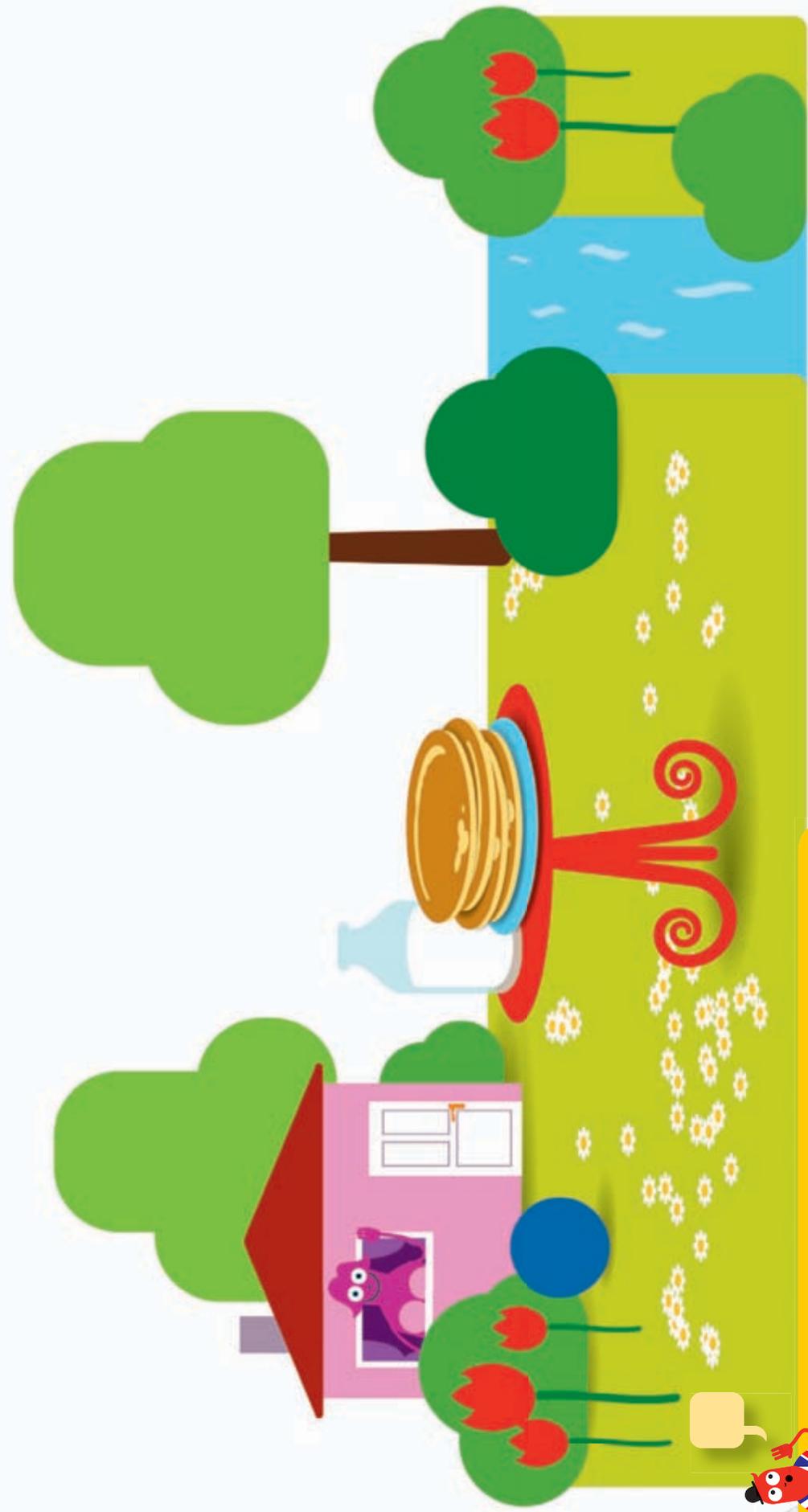
Speak
and
Play

Story time book



sed
editions

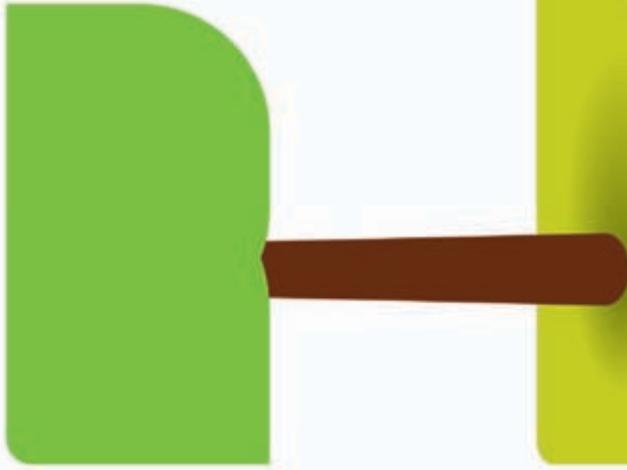
My garden





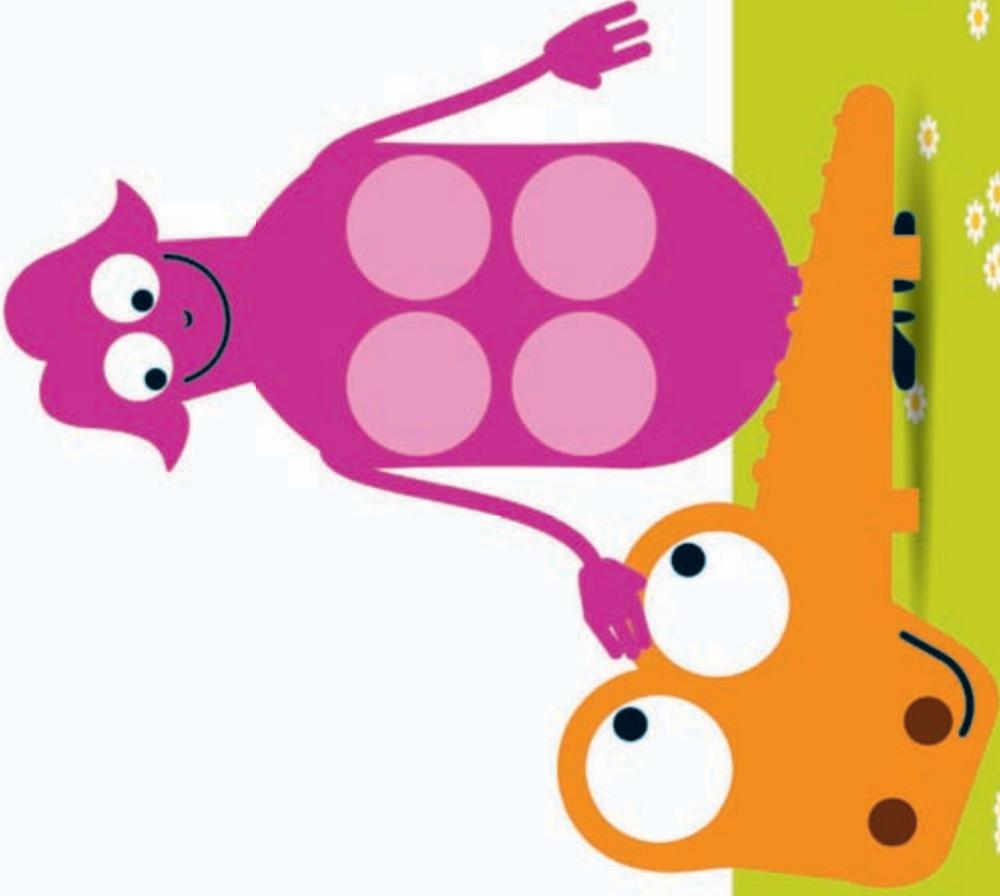
In my garden, there is no fountain.
But there is a river, a blue river





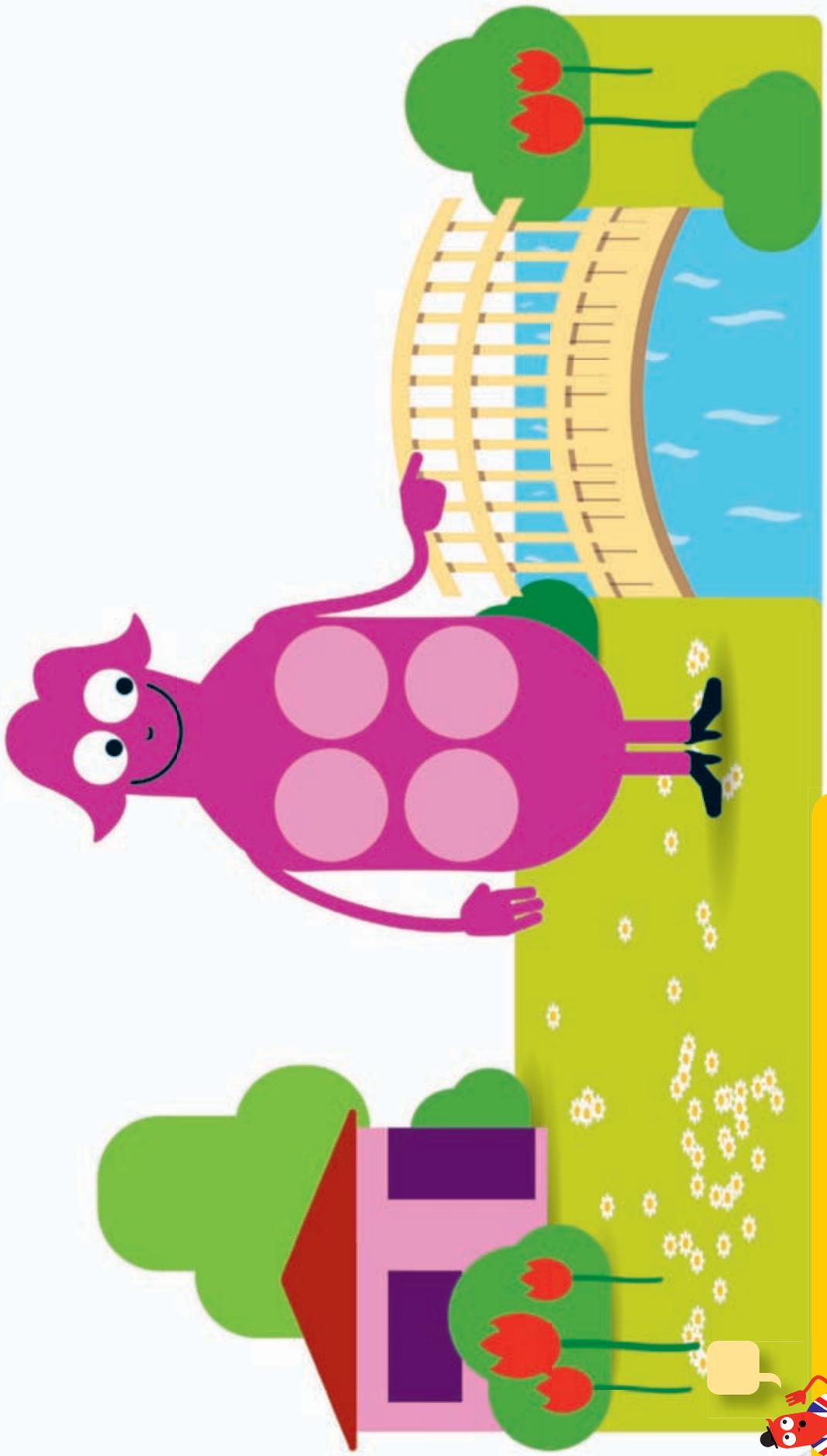
Please Mrs Four, don't cross the river.
I can see a crocodile.





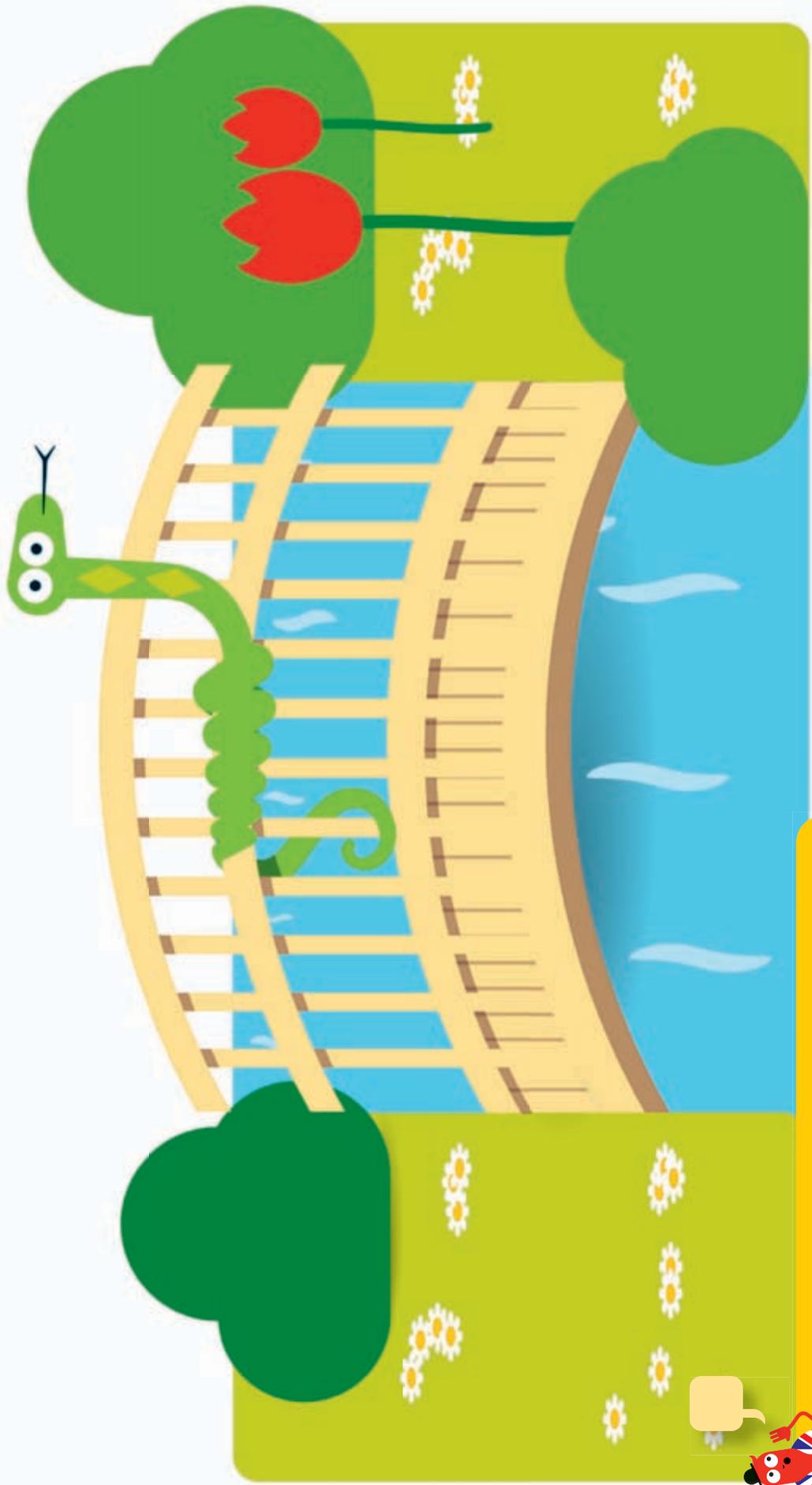
Children, there is no problem.
Croco is my pet.





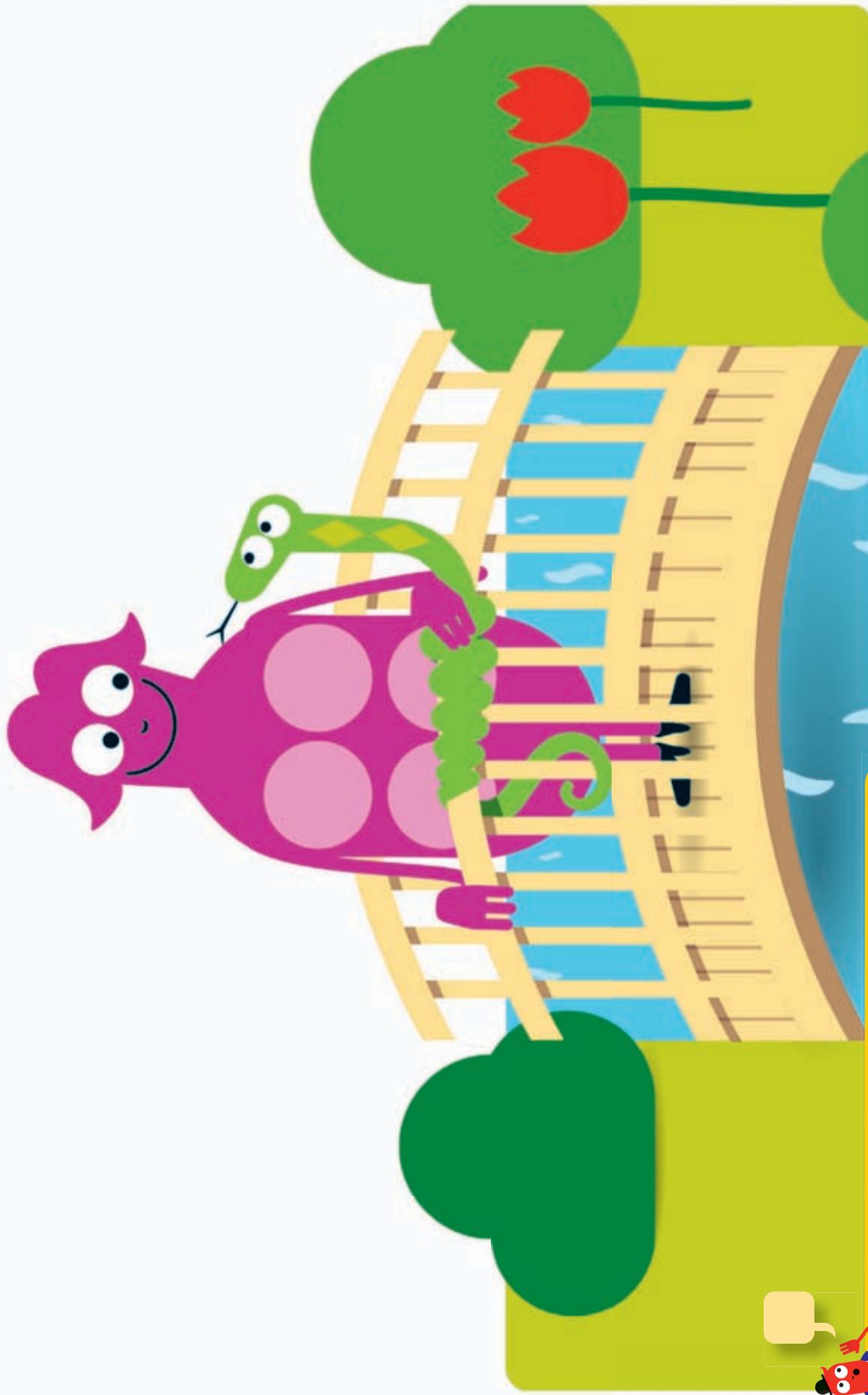
In my garden, there is no car.
But there is a bridge, a white bridge.





Please Mrs Four, don't cross the bridge.
I can hear a snake.





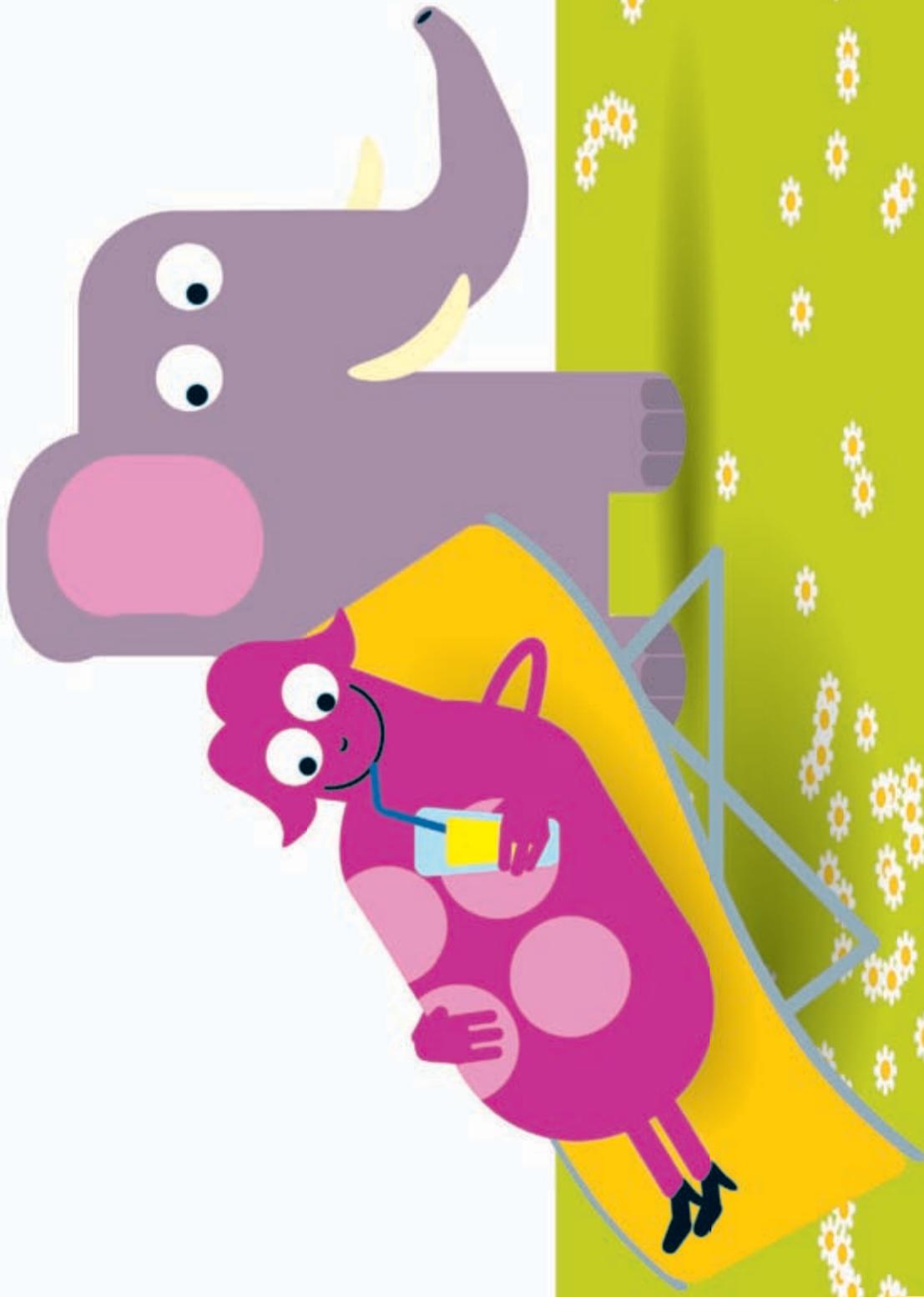
Children, there is no problem.
Snaky is my pet.





In my garden, there is no garage.
But there is a chair, a yellow chair.





Please Mrs Four, run, run!
I can see an elephant.





Children, there is no problem.
Ely is my pet.





But Mrs Four, your garden is a zoo!





Speak and Play

Fichier ressources

Coordinateurs

F. PÉREZ

Conseiller pédagogique chargé de l'enseignement de l'anglais

J.-M. FURGEROT

Professeur des écoles, coordinateur d'un réseau « ÉCLAIR »

Auteurs

N. MARTIN

Professeur des écoles, maître ressources en langues vivantes

M. SURROZ-BOST

Professeur des écoles, maître ressources en langues vivantes

F. HOULLIER

Musicien arrangeur

Avec la participation de

A.-M. VOISE

Maître de conférences, université de Bourgogne
Docteur en linguistique anglaise

Sommaire

Préface.....	p. 4
Présentation.....	p. 5
Quelques éléments pour la mise en œuvre de <i>Speak and Play CP</i>	p. 6
Tableaux ynoptique.....	p. 12

Module 1 : Welcome to Britain

Unité 1 : Hello children!	p. 16
Unité 2 : Happy birthday!	p. 27
Arts and crafts 1 : The Finger puppets	p. 40
Story time 1 : My birthday	p. 43

Module 2 : At home

Unité 3 : Toys, toys!	p. 50
Unité 4 : Colourful Christmas	p. 61
Arts and crafts 2 : A Christmas card	p. 71
Story time 2 : My bedroom	p. 74

Module 3 : Let's eat!

Unité 5 : Do you want to be a cook?	p. 80
Unité 6 : Pancake day	p. 90
Arts and crafts 3 : Pancake party	p. 101
Story time 3 : Let's eat!	p. 104

Module 4 : Animal fair

Unité 7 : London zoo	p. 110
Unité 8 : In the jungle	p. 122
Arts and crafts 4 : A jungle book	p. 132
Story time 4 : At the zoo	p. 135

Module 5 : In the park

Unité 9 : In my garden	p. 142
Unité 10 : Jump and run!	p. 153
Arts and crafts 5 : An English garden	p. 164
Story time 5 : My garden	p. 167
Final game : Snakes and ladders.....	p. 172

Annexes	p. 175
---------------	--------

Préface

Bientôt tous confrontés à l'enseignement des langues vivantes à l'école élémentaire, les professeurs des écoles avaient besoin d'un outil qui puisse les guider dans l'accomplissement de cette tâche.

Les auteurs de *Speak and Play CP* ont réussi un véritable tour de force : concevoir une méthode simple et claire qui articule apprentissage du lexique et fonctions langagières, découverte culturelle et réflexion sur la langue anglaise, tout en proposant des séances rythmées et ludiques grâce à l'emploi de chansons, de supports variés et d'une iconographie esthétique.

- Les maîtres débutant dans l'enseignement de l'anglais devraient y trouver un support immédiatement accessible, structuré, qui offre une programmation annuelle, des consignes de classe pour une mise en œuvre de l'apprentissage de l'anglais en langue anglaise.

- Les activités d'entraînement proposées aux élèves leur permettront de communiquer, d'échanger, de manipuler à l'oral, de chanter et de mémoriser grâce à un réinvestissement régulier des outils linguistiques abordés.

Speak and Play CP constitue un support d'apprentissage motivant dont, et ce n'est pas la moindre de ses qualités, le contenu est véritablement en accord avec le titre.

Anne-Marie Voise

Maître de conférences, université de Bourgogne, docteur en linguistique anglaise

Présentation

« L'une des conditions d'un apprentissage réussi étant la qualité de l'écoute, sur laquelle reposent non seulement la compréhension mais aussi la qualité de l'expression, le maître crée les conditions les plus favorables à l'écoute d'une langue authentique, vivante et naturelle, en offrant toujours de bons modèles. »

Document d'accompagnement des programmes d'enseignement des langues

Speak and play est un outil pédagogique conçu pour répondre aux besoins spécifiques de l'enseignement de l'anglais en CP. Il permet la mise en œuvre des programmes en proposant un ensemble d'activités qui amènent les élèves à développer les savoir-faire phonologiques, syntaxiques, lexicaux et culturels correspondant à l'échelle A1 du *Cadre européen commun de référence pour les langues*.

L'ouvrage s'adresse aux professeurs des écoles exerçant en cycle 2 et en particulier aux plus démunis face à l'enseignement de l'anglais. C'est pourquoi tous les éléments linguistiques qui font l'objet d'une acquisition de la part des élèves (accentuation des mots, intonation, lexique, structure) sont présentés dans le CD qui en permet un apprentissage efficace.

Cet ouvrage s'adresse également aux intervenants et aux professeurs de collège exerçant occasionnellement en élémentaire. Ils y trouveront des supports d'activités (jeux, chansons, comptines et histoires), des pistes pédagogiques et le matériel adapté pour mettre en place de véritables situations de communication au sein de la classe. Ces situations favoriseront un temps d'expression orale important en langue anglaise de la part des élèves.

Speak and Play CP se compose de :

- **fiches pédagogiques** détaillant le déroulement des séances et des activités,
- **mini-flashcards** et illustrations à colorier correspondant aux activités,
- **fiches-conseils** en annexes (consignes de classe, dictionnaire...),
- **un CD audio de 94 pistes** à destination des élèves et des enseignants regroupant chansons, lexique, comptines et histoires (*story time*) de chaque unité ou module, ainsi que les consignes permettant le déroulement de la classe en anglais,
- **10 posters** mettant en scène des éléments culturels,
- **85 mots-images**, ou *flashcards*, supports visuels permettant l'enseignement du lexique,
- **12 cartes-sons**, ou *soundcards*, supports visuels permettant la découverte de différents phonèmes.

Speak and play CP s'articule autour de 10 chansons et 10 comptines originales adaptées à la tessiture des enfants.

Chaque chanson ou comptine, interprétée par un anglophone, est au centre d'un ensemble d'activités ludiques.

L'ouvrage est divisé en 5 modules et 1 jeu final de révision. Chaque module est composé de deux unités d'apprentissage linguistique et culturel, d'une séance d'activité manuelle à visée artistique ou culturelle, et de deux séances s'articulant autour d'une histoire (*story time*). L'étude de chaque unité donne lieu à 5 ou 6 séances permettant d'aborder systématiquement, dans des situations langagières variées et interactives :

- un contenu culturel,
- la compréhension et la production orale du lexique,
- la compréhension et la production orale d'une structure langagière de communication,
- une étude du système phonologique.

Les enseignants comme les élèves trouveront tout au long de l'ouvrage une continuité de procédures propres à assurer au fil du temps une meilleure cohérence des apprentissages.

Quelques éléments pour la mise en œuvre de *Speak and Play CP*



✚ La place de l'anglais durant les séances

Lors de l'apprentissage d'une langue vivante étrangère, le temps d'exposition à la langue doit être le plus important possible. Il est raisonnable d'envisager que, durant une séance de 30 minutes, ce temps soit d'environ 20 minutes.

Pour commencer vos séances, vous pouvez décider d'un rituel qui annoncera le moment où la langue parlée en classe devient exclusivement l'anglais, par exemple : « *One, two, three... English!* » Vous serez alors vous-même contraint de vous exprimer uniquement en langue anglaise. En effet, le recours au français durant la séance de langue doit rester exceptionnel. Avec un peu d'expérience, il est possible de réduire le temps d'expression en français aux moments d'émission d'hypothèses, aux interactions concernant les aspects culturels ou encore à l'explicitation d'une nouvelle activité. Pour vous aider à mener la classe en anglais, vous trouverez une liste de consignes en annexe 3 de ce fichier, ainsi que leur enregistrement audio sur le CD. Sachez qu'il n'est pas nécessaire de parler couramment anglais pour relever cette gageure. Les activités étant récurrentes, vous mémoriserez rapidement les consignes permettant de les lancer. Elles sont systématiquement signalées au fil de la rédaction des séances.

N'hésitez pas à avoir recours au mime et à l'utilisation d'accessoires pour vous faire comprendre des élèves.

Enfin, pour la présentation d'activités nécessitant une interaction entre élèves, mettez-vous en scène avec quelques élèves devant le reste de la classe. Cette présentation par l'exemple ne nécessite pas de recours au français.

✚ L'anglais et les autres enseignements, lieu d'intervention

Le lieu d'intervention dépend des objectifs que vous poursuivez dans les différentes phases de vos séances et des activités à mener. Il est propre à favoriser différentes organisations pédagogiques et il est important que vous vous sentiez à l'aise dans ce choix :

- une salle libre de mobilier permettra une plus grande interaction entre élèves,
- la salle de jeux, de sports, d'arts plastiques, la cour de récréation, les terrains de sports... sont tout indiqués pour travailler la langue dans sa dimension fonctionnelle.

✚ Les rituels de début de séance

N'oubliez pas de commencer chacune de vos séances par quelques rituels interactifs :

- dire bonjour (cf. annexe 3 « Consignes pour mener la classe en anglais » p. 181),
- compte à rebours en anglais à partir de cinq,
- jeu de questions-réponses en utilisant les *finger puppets* (fabriquées dans le premier *arts and crafts*).

Warm up et éléments culturels

Chacune des séances de *Speak and Play CP* débute par un moment intitulé **Warm up**. Cette phase permet de conforter et de mobiliser les acquisitions antérieures par des reprises et par des synthèses régulières. Les élèves y retrouveront des activités pratiquées lors de la séance précédente. Il s'agit d'une phase de motivation et d'entrée dans l'activité qui ne doit durer que quelques minutes.

À l'issue du premier module, les élèves fabriquent des marionnettes à doigts (*finger puppets*). Une série de marionnettes de plus grand format peut être fabriquée pour les manipulations collectives. Ces marionnettes sont à la fois des référents culturels (des animaux symboliques du Royaume-Uni) et le vecteur de situations de communication à travers des activités de réactivation. Les moments de *Warm up* les mettent régulièrement en scène en début d'unité à partir du module 2 : en faisant dialoguer ces marionnettes, les élèves mobilisent les acquis des unités précédentes. Ces marionnettes revêtent également une dimension ludique et affective.

Quant aux éléments de culture, ils sont présentés lors d'une interaction suscitée autour d'un poster. Ce moment est l'occasion d'aborder aussi bien des similitudes que des différences entre les cultures française et anglo-saxonne. Il est possible d'afficher le poster dans la classe dès le début de l'unité, ou bien de l'afficher au début de chaque séance afin de contextualiser le lexique dans sa dimension culturelle.

Le poster et les éléments culturels apparaissent majoritairement en fin d'unité afin de permettre aux élèves de s'exprimer en anglais en utilisant le lexique et la structure appris dans cette unité. Chaque poster peut néanmoins être utilisé à tout moment de l'année pour revisiter un champ lexical ou des structures langagières en cas de difficulté de la part des élèves, ou comme outil de structuration des apprentissages (entraînement, renforcement). L'affichage des posters constitue une référence permanente aux acquisitions déjà réalisées.

En complément des posters, d'autres supports peuvent venir agrémente l'apport culturel (voir rubrique **Pour aller plus loin** en début de chaque unité). Selon les thèmes abordés, des références de films ou d'albums de littérature jeunesse anglophone sont proposées. Des moments privilégiés peuvent être ménagés pour offrir ces lectures ou visionner quelques extraits en langue originale.

Speak and Play CP ouvre une première fenêtre sur quelques aspects de la culture britannique.

Let's sing: la chanson

La découverte de la chanson est un moment très important de l'unité. Cette phase place les élèves dans une situation d'écoute indispensable à l'apprentissage de toute langue. Les chansons ont été conçues sur le mode de la répétition. Ce choix repose sur le principe d'apprentissage d'un chant qui s'opère par écoutes/répétitions successives des différentes phrases mélodiques. Cela facilitera le travail des enseignants qui se sentent démunis dans le domaine de l'éducation musicale. En outre, ce principe permettra aux élèves d'être en situation d'écoute avant de répéter. Pour cela il faut leur demander de chanter uniquement lorsque c'est leur tour et d'écouter impérativement avant de répéter. Ce procédé entraîne généralement une mémorisation mélodique efficace et une meilleure prononciation. L'enseignant peut, par exemple, montrer ses oreilles pour demander aux élèves d'écouter et sa bouche pour leur demander de chanter. Cette exigence permet donc de travailler deux compétences nécessaires à l'apprentissage d'une langue : l'écoute et la répétition.

Cette écoute devra toujours être active. Pour cela, avant la première audition, il faudra systématiquement énoncer clairement ce que l'on attend des élèves : être capables de repérer des mots et des structures connues, de repérer le caractère répétitif de nouvelles structures et de les reproduire de mémoire...

C'est pourquoi, chaque nouvelle écoute de la chanson est précédée de consignes précises que vous trouverez tout au long des séances de l'ouvrage. Ces consignes sont autant d'éléments qui permettront aux élèves de considérer cette activité comme une véritable phase d'apprentissage de la langue.

Pour favoriser l'apprentissage du chant, il est possible de dissocier l'apprentissage du texte et celui de la mélodie. Il suffit pour cela de faire répéter aux élèves le texte, phrase par phrase. Une fois le texte suffisamment mémorisé, commencez alors l'apprentissage de la mélodie, également phrase par phrase, avec ou sans le support du CD. Pour aider à la compréhension et à la mémorisation du texte, il est utile d'avoir recours aux *flashcards* et d'accompagner le chant de mimes. Pour chaque chanson, on peut définir des gestes avec les élèves (certaines unités en suggèrent déjà) et les associer aux paroles. L'approche kinesthésique, en associant le geste à la parole, permet de faciliter la mémorisation des structures et du lexique.

N'oubliez pas que les chansons peuvent être travaillées lors des séances consacrées à l'éducation musicale. Elles feront alors partie intégrante du répertoire de chants. Vous pouvez distribuer les paroles codées de la chanson après son apprentissage. À chacune des chansons correspond une fiche illustrée, trace écrite de la chanson et support visuel pour les élèves lorsqu'ils chantent en anglais. C'est la mémoire de l'apprentissage d'une nouvelle chanson, les paroles étant fixées par des illustrations bien identifiées par les élèves. Cela constitue également un lien entre la classe et la maison. Elles seront alors collées et coloriées dans les cahiers.

Les textes des chansons se trouvant en annexe 1 sont à l'usage exclusif de l'enseignant. Ils ne doivent pas être distribués aux élèves. Au cycle 2, la rencontre avec la langue écrite reste secondaire. En effet, le recours prématuré à l'écrit, dans un contexte où les élèves sont en plein apprentissage du système alphabétique français peut parasiter l'apprentissage oral de l'anglais, cette langue étant extrêmement complexe en ce qui concerne les correspondances grapho-phonétiques.

Les activités d'acquisition orale du lexique

Dans un premier temps, ces activités se déroulent avec le support des *flashcards*, des *mini-flashcards* photocopées et du CD. Elles recherchent l'efficacité et la rigueur tout en favorisant les approches ludiques. Les *flashcards* et *mini-flashcards* servent de supports à de nombreux jeux qui permettent aussi l'acquisition des structures langagières. Les *mini-flashcards* sont conservées dans une enveloppe tout au long de l'unité. Elles constituent ainsi le capital de lexique acquis par les élèves tout au long de l'année. Au début de l'année, il est possible de prévoir une boîte (la *magic box*) que les élèves peuvent décorer et dans laquelle les *mini-flashcards* ainsi que les *finger puppets* seront rangées.

Au cours de l'acquisition orale du lexique, il vous faudra être attentif à la prononciation et à l'accentuation, notamment quand les mots comprennent plusieurs syllabes (la syllabe accentuée est soulignée lors de la première apparition du mot dans l'unité). Pour cela, lors de la préparation de votre séance, n'hésitez pas à écouter à plusieurs reprises les modèles qui vous sont proposés sur le CD et à consulter le dictionnaire phonétique figurant en annexe 4 (p. 186).

Durant ces phases d'acquisition du lexique, la reproduction du vocabulaire par les élèves est menée collectivement mais peut également se conduire individuellement.

Vous pouvez, par exemple, ne faire répéter que les filles, que les garçons, une seule rangée, un élève... Il est important de susciter la participation active de tous les élèves et d'encourager les interactions et l'entraide.

Pour les activités au cours desquelles un élève manipule individuellement une ou plusieurs *flashcards*, demandez d'énoncer le lexique correspondant et ne manquez pas de le faire répéter par toute la classe. Ces répétitions sont indispensables car elles permettent d'augmenter le temps individuel d'expression et de maintenir une attention permanente des élèves. Elles vous offrent aussi la possibilité d'écouter afin de corriger les éventuelles erreurs.

Enfin, vous pouvez photocopier ces *flashcards* afin d'afficher le capital lexique possédé par la classe dans un « coin » dédié à l'anglais. Celui-ci pourra ainsi être réinvesti dans les activités des unités suivantes.

Jeux de cour et de préau / Arts and crafts

Ces activités proposent une approche différente en termes d'apprentissage d'une langue vivante étrangère. En effet, dans ce cas précis, la langue devient un outil de communication indispensable pour réaliser des actions (jeu, réalisation plastique ou culinaire) et ne se présente plus uniquement comme objet d'étude. Le contexte d'apprentissage est très proche de celui d'une langue maternelle.

Dans chaque unité, une séance est consacrée à un jeu de cour ou de préau, adapté de jeux connus des élèves avec une résonance culturelle authentique. Certaines unités proposent également un jeu de plateau dans les dernières séances. Ces jeux permettent de réinvestir le lexique en lien avec la structure acquise dans l'unité, dans des situations de communication différentes.

Speak and Play CP s'inscrit dans l'approche actionnelle du Cadre européen de compétence et de référence pour les langues (CECRL). Cette approche permet aux élèves de donner du sens aux apprentissages en définissant une tâche finale pour chaque module.

De plus, cette séance permet d'associer le dire et le faire en proposant une approche kinesthésique. Chaque module se termine donc par une activité manuelle établissant un lien avec d'autres disciplines.

La phonologie : les comptines et activités d'écoute

Cette phase de l'apprentissage mise en œuvre avec le support du CD permet le repérage et l'acquisition de certains phonèmes, mais aussi la familiarisation avec l'accentuation des mots et l'intonation des phrases.

La phonologie est travaillée de manière récurrente par l'intermédiaire d'une comptine. C'est en effet un support idéal pour jouer avec les sonorités et les mots.

Afin de renforcer l'acquisition des points phonologiques, vous pourrez proposer aux élèves d'écouter à nouveau la chanson ou les plages du lexique pour chercher les mots contenant les phonèmes travaillés. Chaque comptine pourra également servir de référence tout au long de l'année en cas de difficulté de prononciation de la part des élèves.

N'hésitez pas à dire et redire les comptines en dehors des séances réservées à l'anglais.

Dans plusieurs unités, une carte-son (*soundcards...*) ainsi que des vignettes phonologiques photocopiables sont proposées. Ces cartes et vignettes permettent aux élèves de visualiser le phonème étudié en y associant un mot référent. Lors de la séance abordant la phonologie, cette carte est associée à une consigne de type « I hear [t] as in *ten*. »

D'autre part, une grande partie des unités propose une activité d'écoute : **Listen carefully!** Il s'agit pour les élèves de s'entraîner à discriminer le nouveau phonème parmi une liste de 6 à 10 mots. Tout en écoutant la plage du CD qui correspond, les élèves colorient les cases représentant les mots contenant le phonème de référence.

À l'issue de la séance, les élèves collent les vignettes phonologiques en fin de cahier.

Afin de construire avec les élèves des « maisons de sons », chaque *soundcard* peut être fixée sur une affiche. Ces affiches évolueront au cours de l'année en fonction du lexique rencontré : la classe y collera des mots-images (dessins ou photos à découper dans des magazines) correspondant à des mots possédant le phonème représenté sur les cartes. La recherche peut aussi s'opérer sur le lexique acquis précédemment par les élèves. Dans leur cahier, à l'aide des vignettes phonologiques, les élèves pourront conserver une trace individuelle des « maisons de sons », à l'image des affiches collectives.

Let's work : trace écrite et interactions avec l'enseignant

La trace écrite permet un ancrage des connaissances et une évaluation individuelle des acquisitions. Au CP, il s'agit d'activités sous forme de dessins à compléter ou à colorier, d'images à coller ou des paroles codées des chansons. En aucun cas, l'élève n'est confronté à la forme écrite de la langue.

Le moment de trace écrite s'accompagne d'une interaction avec l'enseignant qui vérifie individuellement les acquisitions à l'oral. Bien entendu, cette interaction ne peut être que brève, mais il s'avère indispensable que chaque élève en bénéficie au moins une fois par semaine. Après votre passage, encouragez les élèves à prolonger l'interaction entre eux.

Les story time

À la fin de chaque module, un *story time* s'articule autour de la découverte d'une saynète relatant les aventures de personnages récurrents et facilement reconnaissables (Mr One, Mr Two, etc.). Les illustrations (sans texte) des cinq histoires sont regroupées sur le chevalet grand format de la mallette.

Chacun des *story time* permet, durant deux séances, la réactivation des connaissances travaillées lors des unités précédentes. Les élèves, dans des situations de communication qui donneront du sens aux apprentissages, y développent les compétences suivantes :

- écouter et comprendre un texte long ;
- apprendre à jouer un dialogue ;
- développer les compétences de rythme et d'intonation spécifiques à la langue anglaise.

La mise en œuvre des *story time* s'effectue avec le support d'un album grand format illustré (le chevalet) et du CD. Deux pages sont consacrées à l'exploitation de chaque saynète :

- sur la première page, on entend un dialogue d'une dizaine de phrases. Chaque phrase correspond à une illustration de l'album, que vous ferez défiler au rythme de la page ;
- sur la seconde page, les tirades dévolues aux élèves sont manquantes afin de leur permettre d'interagir avec l'histoire, et peu à peu de mémoriser le dialogue afin de pouvoir en effectuer une interprétation.

Les dernières illustrations du *Story time book* présentent le portrait d'un personnage dans un nouveau contexte. Vous pourrez les utiliser à votre gré, tout au long de l'année, afin de permettre aux élèves de réinvestir les acquis lexicaux et les structures langagières dans un contexte différent de celui de l'unité. Vous pourrez aussi décider de les utiliser en fin d'année de manière à construire la compétence langagière « parler en continu », au travers de la présentation des personnages. Avec votre aide, les élèves pourront alors préparer un texte qu'ils mémoriseront et réciteront à la première personne du singulier, de façon à présenter un des personnages à la classe : « Hello, I'm Mr two. I'm five. Look at my ball, my teddy bear / It's my blue snake and my elephant. I can hear a lion. / I like my chair and my garden. / please, eat a pancake. Thank you and goodbye. »

L'évaluation

La majorité des séances se termine par des activités propices aux interactions maître/élèves. Vous pouvez profiter de ces moments pour évaluer les activités langagières orales des élèves :

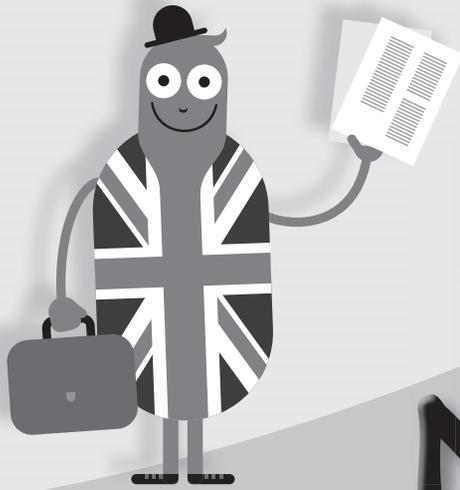
- comprendre, réagir et parler en interaction,
- comprendre à l'oral,
- parler en continu.

Les différentes activités langagières peuvent aussi être évaluées :

- en demandant aux élèves de chanter une partie de la chanson ou de la comptine (parler en continu) ;
- lors de la reproduction d'une partie des dialogues des *story time* (comprendre, réagir et parler en interaction) ;
- ou tout simplement en réutilisant les différents supports de la mallette (posters, *flashcards*, illustrations des *story time*) afin de vérifier individuellement l'acquisition du lexique et des structures langagières.

UNITÉ	OBJECTIF DE L'UNITÉ	ÉLÉMENT DE CULTURE	STRUCTURE LANGAGIÈRE	LEXIQUE / CHANSON	PHONOLOGIE	JEUX DE COUR	RÉALISATION FINALE
MODULE 1 : WELCOME TO BRITAIN							
U1 HELLO CHILDREN!	Prendre contact et dire son nom	Les symboles de la Grande-Bretagne	<i>I'm</i> + prénom.	<i>Hello/bye bye, I'm... And you? Children, Miss, Sir, Teacher</i>	Accent tonique	<i>Freeze!</i>	Réaliser une marionnette à doigts
U2 HAPPY BIRTHDAY!	Dire son âge	Tom Thumb	<i>I'm... today.</i>	<i>Happy birthday 1 to 10</i>	Voyelles brèves, voyelles longues	<i>How old are you today? (1, 2, 3 soleil!)</i>	
Story time 1 : My birthday							
MODULE 2 : AT HOME							
U3 TOYS, TOYS	Désigner un objet	Une chambre d'enfant en Angleterre	<i>It's a...</i>	<i>a ball, a book, a teddy bear, a jack in a box, a doll, a doll house, a car, a garage</i>	[t] [d]	<i>The wizard</i>	Réaliser une carte de Noël
U4 COLOURFUL CHRISTMAS	Nommer les couleurs	Christmas	<i>Show me + couleur.</i>	<i>Father Christmas, Christmas card, Christmas tree, Christmas present, black, white, yellow blue, green, red</i>	[əu] de <i>yellow</i>	<i>The boatman</i>	
Story time 2 : My bedroom							

MODULE 3 : LET'S EAT!							
U5 DO YOU WANT TO BE A COOK?	Suivre des instructions courtes et simples	Yummy desserts (trifle, apple pie & custard, sponge cake, jelly)	Please... Thank you	eat, cut, mix, cook, add, toss, stir, fry	[θ] de <u>th</u> ank you, <u>th</u> ree, <u>th</u> ird <u>ay</u>	Simon says	Faire des crêpes
U6 PANCAKE DAY	Exprimer ses goûts	Pancake Day	I like.../I don't like...	eggs, milk, butter, flour, pancakes lemon, jam, sugar, chocolate, honey	[h] de <u>h</u> oney	Mind the pancake!	
Story time 3 : Let's eat!							
MODULE 4 : ANIMAL FAIR							
U7 LONDON ZOO	Dire ce qu'on voit	London zoo	I can see...	a giraffe, a bear, a penguin, a dolphin, a crocodile, a tiger, a zebra, a kangaroo	[ai] de <u>t</u> iger	The zoo race	Fabriquer un livre animé
U8 IN THE JUNGLE	Dire ce qu'on entend	Jungle book	I can hear...	an elephant, a lion, a monkey, a mouse, a snake, a panther, a wolf, a bird	[ɛə] de <u>b</u> ear	Touch!	
Story time 4 : At the zoo							
MODULE 5 : IN THE PARK							
U9 IN MY GARDEN	Décrire son environnement	St James's Park	There is...	a plant, a flower, a tree, grass, a river, a bridge, a fountain, a chair, a table	[ʃ] de <u>ch</u> air	The gardener	Imaginer un jardin anglais
U10 JUMP AND RUN	Réagir à une consigne	Outdoor games	Impératif	play, jump, skip, fish, walk, run, cross	[ɜ] de <u>j</u> ump	Rounders	
Story time 5 : My garden							
FINAL GAME : Snakes and ladders							



Module 1

Welcome to Britain



UNIT 1

Hello children!

Présentation de l'unité

Cette première unité offre aux élèves un premier contact avec les sonorités de la langue anglaise. Ils y comprennent qu'une langue vivante étrangère a non seulement des sonorités et des rythmes différents, mais qu'elle a aussi une dimension humaine et géographique : bien que parlé à travers le monde, l'anglais est d'abord la langue de la Grande-Bretagne.

Le premier contact avec l'anglais se fait ici par l'apprentissage des premières formules de salutation et de présentation : à l'issue de l'unité, les élèves sont capables de répondre à la question *Who are you?*

Sur le plan phonologique, les élèves sont sensibilisés au rythme de la langue anglaise : ils apprennent à reconnaître et reproduire quelques schémas d'accents de mot (l'accent tonique).

Quelques éléments de culture

La Grande-Bretagne (*Great Britain*) est une île composée de l'Écosse, au nord (*Scotland*), de l'Angleterre (*England*) et du pays de Galles, à l'ouest (*Wales*).

À chacun de ces composants est attribué un ensemble de symboles d'origine végétale ou animale. Ainsi, **le lion** est non seulement le symbole de l'Angleterre, mais aussi celui de l'Empire britannique qui imposait sa force sur le monde. Cet animal a été utilisé à maintes reprises pour surnommer les rois d'Angleterre. On peut notamment retenir le roi Richard Cœur de Lion, que l'on retrouve dans la légende de Robin des Bois.

	Symbole	
	animal	végétal
Angleterre	le lion : <i>the lion</i>	la rose : <i>the rose</i>
Écosse	la licorne : <i>the unicorn</i>	le chardon : <i>the thistle</i>
Pays de Galles	le dragon : <i>the dragon</i>	la jonquille : <i>the daffodil</i> le poireau : <i>the leek</i>



Objectifs de la séance

Acquérir :

– le lexique : *hello, bye bye, children, teacher, Miss, Sir*

Interagir en communiquant :

– utiliser le lexique dans le cadre d'un jeu

Matériel

Les *flashcards* U1.1 à U1.6,
les *mini-flashcards* U1.1 à U1.6

CD

Lexique : page 2
Chanson : *Let's sing*, page 1

✚ Warm up

- Demander aux élèves s'ils connaissent des formules de salutation dans d'autres langues que le français.
- Créer une liste pour pouvoir y revenir ultérieurement ou l'enrichir au fil des séances. Cette liste peut prendre la forme d'un poster qui sera affiché dans le coin langues de la classe.

✚ Découverte de la chanson : *Hello children!*

- Écouter la chanson (CD page 1).

Listen to the song.

Demander aux élèves de donner leurs impressions sur la chanson.

- Écouter une deuxième fois la chanson et demander aux élèves quels mots ils y ont reconnus ou compris :

What words did you pick out?

Certains élèves peuvent reconnaître *hello* ou *bye bye* qu'on emploie parfois dans le langage courant.

- Écouter la première partie de la chanson : demander aux élèves de compter combien de fois apparaît le mot *hello* (3 fois).

Listen and count.

- Écouter la suite de la chanson : demander aux élèves de compter combien de fois apparaît l'expression *bye bye* (4 fois).

- Écouter la chanson et demander aux élèves de mimer lorsqu'ils entendent *hello* et *bye bye*.

Listen and mime.

✚ Acquisition du lexique : *hello, bye bye, children, teacher, Miss, Sir.*

- **Activité 1** : afficher les *flashcards* au tableau (U1.1 à U1.6). Montrer les *flashcards* une à une au rythme de la page (CD page 2) :

Look at the flashcards and listen.

Demander aux élèves d'écouter sans répéter le lexique.

Écouter à nouveau la page en donnant la consigne suivante :

Look at the flashcards and repeat.

Veiller à la correction de l'accentuation des syllabes (accent tonique/syllabe soulignée) lors des répétitions. Reproduire cet exercice une nouvelle fois.

- **Activité 2 : Show me.** Sortir les *mini-flashcards* U1.1 à U1.6. Distribuer un jeu à chaque élève et leur demander de les placer, face visible devant eux. Dire :

☞ Show me + hello.

Les élèves lèvent la carte qui correspond. Procéder ainsi plusieurs fois avec l'ensemble du lexique de la séance.

✚ Trace écrite / Interaction avec l'enseignant

- Les élèves illustrent la page de garde de leur cahier. Circuler parmi eux. Les interpeller individuellement en utilisant la formule **Hello Miss/Sir**. Ils répondent de préférence **Hello teacher**.
- À la fin de cette séance, **les élèves rangent les mini-flashcards dans une enveloppe qu'ils conserveront** dans leur cahier pendant la durée de l'unité.



Objectifs de la séance

Acquérir :

– le lexique : *hello, bye bye, children, teacher, Miss, Sir*

Interagir en communiquant :

– utiliser le lexique dans le cadre d'un jeu

Matériel

Les *flashcards* U1.1 à U1.6,
les *mini-flashcards* U1.1 à U1.6

CD

Lexique : page 2
Chanson : *Let's sing*, page 1

✚ Warm up

- **Mime it!** Écouter la chanson (CD page 1) et demander aux élèves de mimer lorsqu'ils entendent *hello* et *bye bye*.

☞ Listen and mime when you hear hello/bye bye.

✚ Acquisition du lexique : *hello, bye bye, children, teacher, Miss, Sir.*

- **Activité 1 : What's missing?** Afficher les *flashcards* au tableau et les nommer une à une. Demander aux élèves de fermer les yeux :

☞ Close your eyes.

Retirer alors une des *flashcards*. Demander aux élèves d'ouvrir les yeux :

☞ Open your eyes.

Dire :

☞ What's missing?

Un élève identifie la *flashcard* manquante. Faire ainsi avec l'ensemble du lexique.

- **Activité 2 : Pick up and say it** : les élèves travaillent par deux. Ils réunissent leurs deux jeux de *mini-flashcards* (12 cartes) pour en faire une pioche. À son tour, chaque élève tire une carte et énonce le mot qui correspond. L'élève gagne la carte si le mot énoncé est juste. Dans le cas contraire, il la repose sous la pile de cartes. Dans un premier temps, pratiquer l'activité devant la classe en jouant avec un élève. Durant le jeu, circuler parmi les binômes afin de veiller à la correction de la prononciation.

✚ Interaction entre élèves

- **Find your partners** : le but de l'activité est de reconstituer des groupes de quatre ou cinq cartes identiques. Distribuer une *mini-flashcard* par élève, chacun en prend connaissance « secrètement ». Prendre une carte (par exemple : *hello*) et aller vers un élève pour lui dire « *hello* ». L'élève répond par « *hello* » s'il possède la carte qui correspond, ou par « *no* » s'il possède une autre carte. Interroger ainsi deux autres élèves. Leur demander ensuite de vous imiter en s'adressant à vous de la même manière.

Les élèves se promènent dans la classe à la recherche des camarades possédant la même *mini-flashcard* qu'eux (même salutation ou personnage). Pour cela, il leur suffit de s'arrêter devant un autre élève pour reproduire l'échange détaillé ci-dessus. En cas de réponse positive, les élèves poursuivent leur recherche ensemble. Celle-ci est terminée lorsque les élèves possédant la même carte se sont regroupés.

Find your partners.



Objectifs de la séance

Acquérir :

- la production orale du lexique en lien avec la structure : *I'm... and you ?*

Interagir en communiquant :

- utiliser le lexique dans le cadre d'un jeu

Matériel

Les *flashcards* U1.1 à U1.6,
les *mini-flashcards* U1.1 à U1.6,
illustrated song, p. 26

CD

Chanson : *Let's sing*, page 1

✚ Warm up

- **Show me** : reprise de l'activité de la séance 1 « Acquisition du lexique, activité 2 » avec les *mini-flashcards*. Amorcer l'activité puis quelques élèves en deviennent les meneurs.

✚ Acquisition de la structure : I'm..., and you ?

- **Activité 1** : appeler trois élèves au tableau. Les saluer :

Hello children!

Les inciter à vous répondre

Hello teacher!

Vous présenter à l'un d'eux en disant

I'm the teacher!

et demander :

And you?

Cet élève répond en vous imitant :

I'm + prénom.

Poser alors la même question au second élève. Renouveler l'activité avec plusieurs élèves.

Reprendre l'activité en mettant les élèves par groupes de 6 ou 8. Pour chacun des groupes, poser la première question à un élève. Ils s'interrogent ensuite les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre.

• **Activité 2 : Listen to the song, show and speak.** Les élèves disposent les *mini-flashcards* U1.1 à U1.6 devant eux, face visible. Écouter le premier couplet de la chanson (CD page 1). Demander aux élèves de ne prendre que les images correspondant au lexique reconnu (*hello, children, teacher, Sir*).

Pick up the correct flashcards.

Nommer le lexique qu'ils y ont reconnu et le faire répéter collectivement. Faire ensuite répéter les phrases suivantes sur le modèle de la chanson : *Hello children, I'm + votre nom* et *Hello children, I'm the teacher*. Dire :

Repeat after me.

Inviter ensuite quelques élèves à se présenter en utilisant leur nom de famille. Interpeller la classe :

Hello children, I'm the teacher. I'm Miss/Sir + nom de famille. I'm + prénom.

Puis s'adresser à un élève :

And you?

L'élève répond :

Hello Miss/Sir ... I'm Miss/Sir ...

Puis s'adresse à un autre élève :

And you?

• **Activité 3 :** apprentissage de la chanson.

Demander aux élèves de répéter le texte du premier couplet en arrêtant le disque après chaque phrase ou fragment de phrase (CD page 1).

Let's sing!

Distribuer les paroles illustrées de la chanson (*illustrated song*, p. 26). Les élèves les collent dans leur cahier. Chanter alors la chanson avec ces illustrations comme support.

Interaction entre élèves

• **Memory game.** Les élèves jouent par deux. Chacun sort ses *mini-flashcards* (12 cartes pour deux élèves). Les 12 *mini-flashcards* sont disposées face cachée sur la table. Chaque élève, à son tour, retourne une carte et prononce le mot qui correspond à la carte retournée. Si le mot est bon, il procède de même pour la seconde carte afin de réaliser une paire. Si les deux cartes sont identiques, et que le mot est bien identifié et prononcé, il remporte les deux cartes.

Circuler parmi les groupes pour veiller à la bonne prononciation du lexique.



Objectifs de la séance

Acquérir :

- la production orale de la structure :
I'm + prénom

Interagir en communiquant :

- saluer et prendre congé en utilisant la structure *Hello, I'm + prénom. And you?*

CD

Comptine : page 4

✚ Interaction entre élèves : jeu de préau ou de cour

- **Freeze!** Sur le modèle de l'épervier.

Règle du jeu

Constituer deux équipes : quatre élèves sont les *teachers* et le reste de la classe constitue l'équipe des *children*. L'équipe des *children* se tient à une extrémité de la salle. Les *teachers* sont à l'opposé de cette salle. Un des *teachers* dit :

Hello children.

Les élèves de l'équipe des *children* traversent alors le terrain d'une extrémité à l'autre en courant. L'objectif est, pour les quatre *teachers*, de toucher le plus de *children* possible en disant :

Freeze!

Lorsqu'ils sont touchés, ces derniers s'immobilisent tels des statues. À la fin de la traversée, un *teacher* s'adresse à un élève-statue et lui dit :

I'm the teacher. And you?

L'élève répond et donne son nom en utilisant la formule :

I'm + prénom

Les élèves-statues rejoignent alors les *teachers* et la partie reprend :

Hello children!

La partie s'arrête quand il ne reste plus qu'un élève dans le groupe *children*.

✚ Cooling off

- Écouter la comptine (CD page 4).

Listen and repeat.

- La répéter plusieurs fois avec l'ensemble des élèves en insistant sur le rythme. Ne pas hésiter à la faire répéter en pratiquant des pauses après chaque groupe de souffle ou en frappant le rythme dans les mains.



Objectifs de la séance

Acquérir :

- des éléments de culture : la Grande-Bretagne et ses symboles

Matériel

Le poster U1

CD

Les symboles : page 3

✚ Éléments de culture : La Grande-Bretagne et ses symboles

- **Activité 1 : Guess the country.**

Look at the poster.

Afficher au tableau le poster de l'unité.

What can you see?

Les élèves reconnaissent alors les différents animaux : le lion, la licorne, le dragon ; ils identifient également les végétaux : la jonquille, le poireau, la rose et le chardon. Les désigner et les nommer en anglais au fur et à mesure qu'ils sont reconnus : **a lion, a unicorn, a dragon, a daffodil, a leek, a rose, a thistle.**

Amener les élèves à reconnaître qu'il s'agit de la Grande-Bretagne.

What country is it?

Pour permettre aux élèves de mieux appréhender cette dimension, il est possible de contextualiser en utilisant les instruments de la géographie (une carte de l'Europe). Expliquer aux élèves que la Grande-Bretagne est composée de trois nations : l'Angleterre, l'Écosse et le pays de Galles ; chacun de ces pays possédant des emblèmes distincts, sous forme animale ou végétale.

There are three countries in Great Britain : England, Scotland and Wales.

- **Activité 2 : Learn the symbols.** Montrer les éléments du poster un à un au rythme de la page (CD page 3).

Look at the poster and listen.

Demander aux élèves d'écouter sans répéter le lexique.

Écouter à nouveau la page en donnant la consigne suivante :

Look at the poster and repeat.

Veiller à la correction de l'accentuation des syllabes lors des répétitions. Reproduire cet exercice une nouvelle fois.

✚ Interaction entre élèves

- **Making pairs** : le but de l'activité est d'associer un animal à un élément végétal. Utiliser les images du **Let's work unit 1** (p. 24), préalablement photocopiées et découpées (*lion/rose, dragon/daffodil, unicorn/thistle*). Il y a plusieurs paires identiques dans la classe. Distribuer une de ces cartes à chaque élève qui en prend connaissance sans la montrer aux autres. Prendre une carte (par exemple : *dragon*) et aller vers un élève pour lui dire **I'm a dragon and you ?** Si l'élève répond **I'm a daffodil** le partenaire est identifié. S'il répond **I'm a unicorn/a rose...**, la recherche continue. S'adresser à un autre élève, et ce jusqu'à réaliser la paire de symboles correctement (dire aux élèves de se référer au poster pour aider au déroulement de l'activité).

Les élèves se promènent dans la classe à la recherche du camarade possédant la carte partenaire (animal + végétal). La recherche est terminée lorsque les binômes sont constitués.



Objectifs de la séance

Phonologie :

- comprendre que le lexique est accentué
- reconnaître et reproduire l'accent tonique de certains mots courants

Matériel

Les soundcards SC1.I et SC1.II,
les vignettes phonologiques SC1.I et SC1.II,
le poster U1

CD

Comptine : page 4

✚ Warm up

- Afficher le poster de l'unité. Demander aux élèves de nommer en anglais un maximum d'éléments (nations, symboles).

✚ Phonologie : repérer et reproduire certains modèles d'accents toniques : hello / dragon

- Écouter la comptine (CD page 4).

🗨 Listen and repeat.

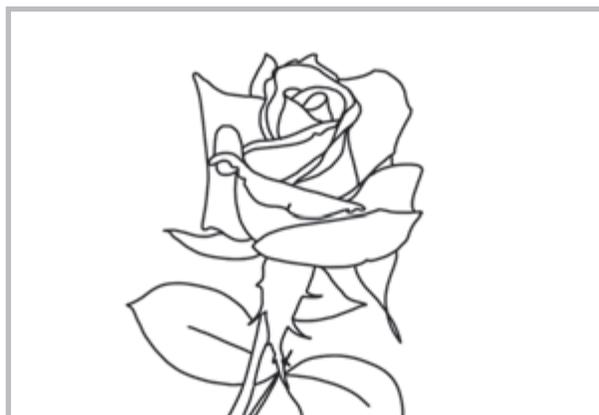
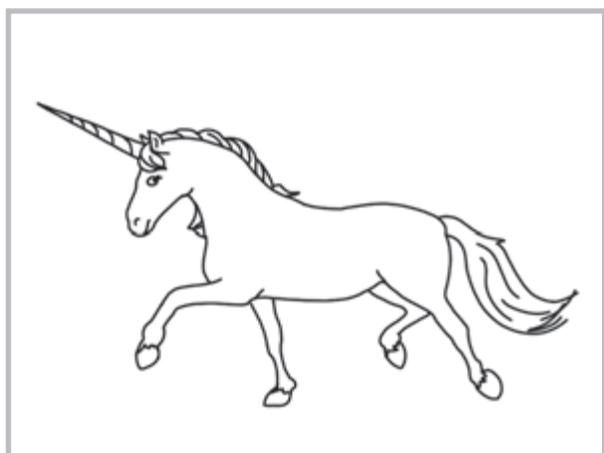
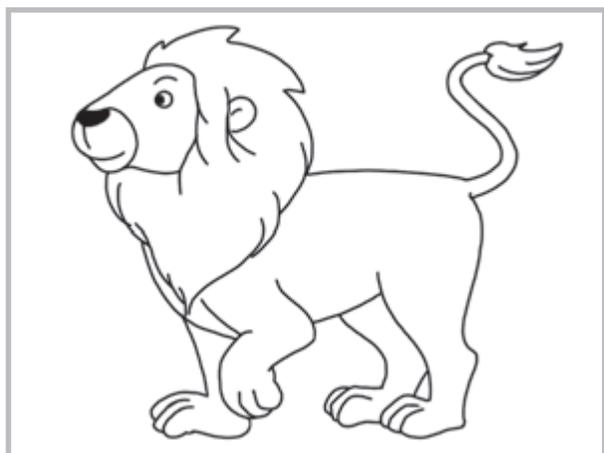
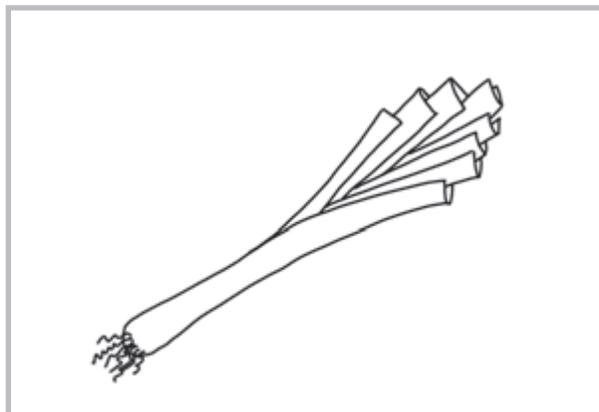
- La répéter plusieurs fois avec l'ensemble des élèves en insistant sur le rythme. Ne pas hésiter à faire répéter en pratiquant des pauses après chaque groupe de souffle ou en frappant dans les mains en rythme.
- Solliciter ensuite les élèves par groupes de deux ou trois, puis individuellement.
- Aider les élèves à relever le schéma le plus fréquent : accentuation de la première syllabe. Isoler les noms d'animaux pour aider au repérage : dragon, lion.
- Faire repérer visuellement ce schéma en montrant la soundcard SC1.I : ● • Prononcer et faire répéter le mot dragon en montrant la soundcard SC1.I et en insistant sur la première syllabe.
- Faire de même avec hello et la soundcard SC1.II en insistant sur la deuxième syllabe lors de la phase de répétition.

✚ Trace écrite/Interaction avec l'enseignant

- **Let's work : Match the symboles.** Demander aux élèves d'associer les vignettes en reliant animaux et végétaux.
- Distribuer les vignettes phonologiques SC1.I et SC1.II. Demander aux élèves de les coller à la fin de leur cahier d'anglais et de les colorier : le cahier des élèves est partagé en deux parties, la première étant réservée aux activités de la séance, la seconde à coller les vignettes phonologiques qui serviront de références tout au long de l'année.
- Pendant que les élèves colorient les vignettes phonologiques, demander à quelques élèves de dire la comptine avec vous.

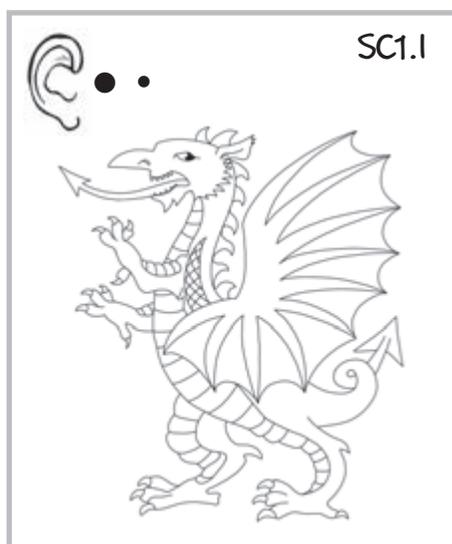
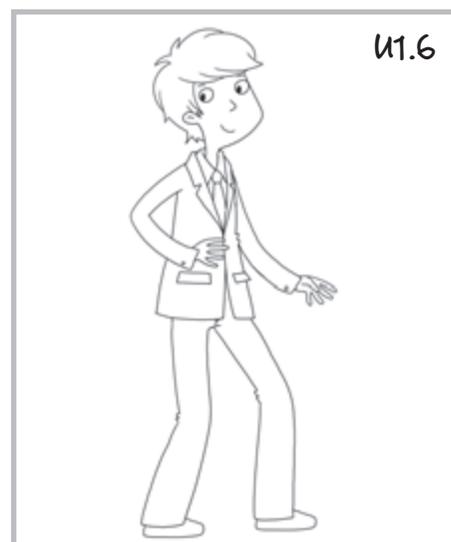
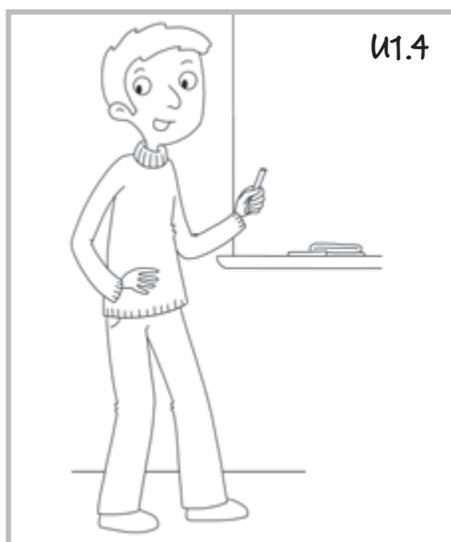
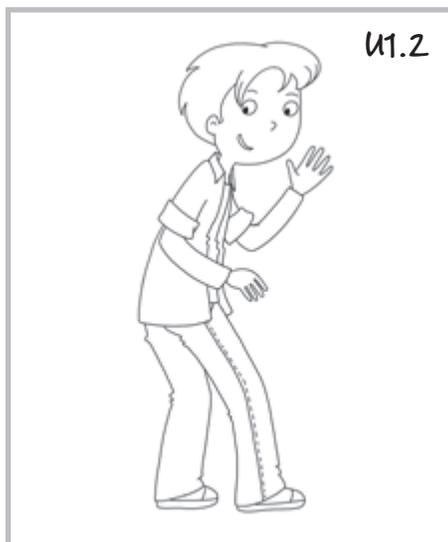
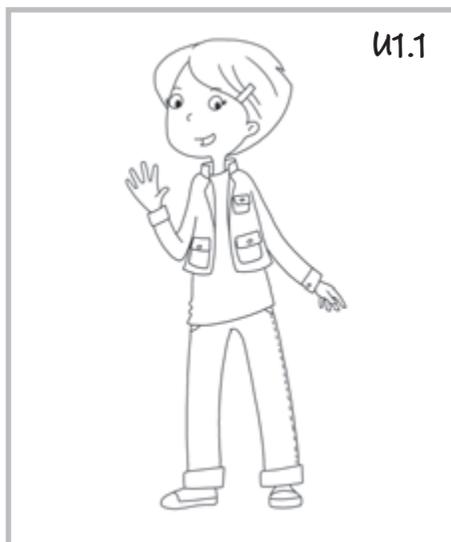


Match the symbols.

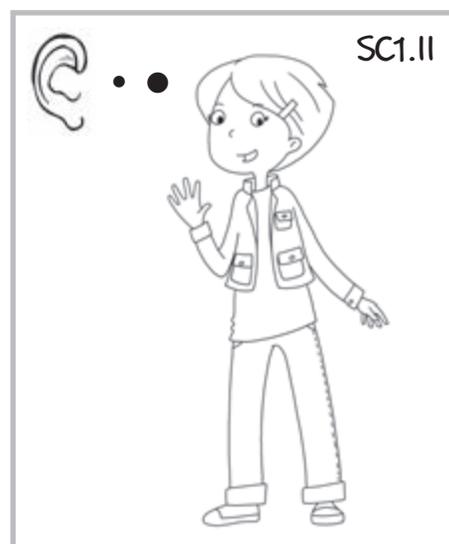




Mini-flashcards

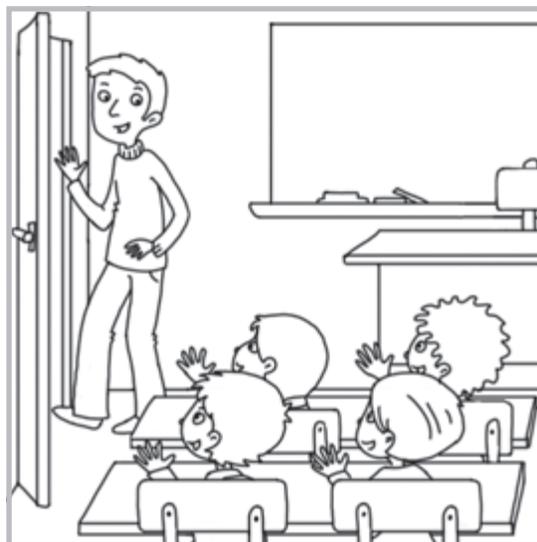
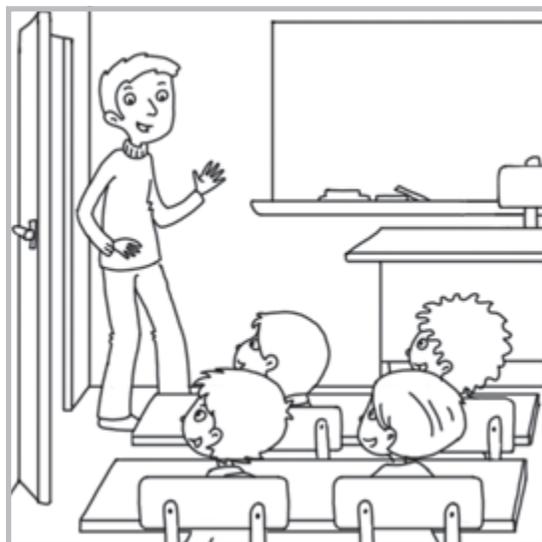


↔ Vignettes ↔
phonologiques





Illustrated song





ARTS & CRAFTS 1

The finger puppets

Les *finger puppets* (ou marionnettes à doigts) seront le support d'échanges entre élèves tout au long de l'année. Elles seront rangées dans une boîte à chaussures aux côtés des *mini-flashcards*, à l'issue des séances.

Les patrons des *fingers puppets* seront agrandis, découpés et collés sur des baguettes afin de fabriquer les marionnettes de la classe. Celles-ci pourront être utilisées dans le cadre d'un rituel symbolisant le début du cours d'anglais, mais elles serviront principalement à jouer collectivement à certaines activités lors des modules suivants.

Après la réalisation des *finger puppets*, reprendre quelques activités du module 1. Utiliser d'abord une des marionnettes de la classe pour débiter l'activité avec un ou plusieurs élèves.

Pour la réalisation, les consignes seront données au maximum en anglais avec une gestuelle qui correspond aux actions.

Les élèves ne connaissant pas encore le nom du matériel de classe, il est important de disposer tout le matériel nécessaire devant vous afin de pouvoir montrer et mimer quand vous donnez les consignes.

Fabriquer les marionnettes de la classe en même temps que les élèves : la première marionnette est réalisée pendant la première écoute des consignes.



Matériel nécessaire

- des ciseaux
- des feutres
- du ruban adhésif
- les silhouettes des marionnettes
- a pair of scissors
- felt tip pens
- sellotape
- patterns



Consignes

1. Colorier la silhouette.
2. La découper.
3. Coller la languette autour du doigt.
1. Colour the pattern.
2. Cut it out.
3. Stick the tab around the finger.

Objectifs de la séance

Interagir en communiquant :

- comprendre des consignes afin de réaliser un objet

Matériel

La photocopie agrandie des images
Step by step

CD

Matériel : page 11
Consignes : page 12

- Montrer chaque élément du matériel en donnant son nom en anglais (CD page 11).

 **Listen and look at me.**

- Réalisez une *finger puppet* étape par étape devant les élèves en énonçant les consignes (en anglais de préférence, CD page 12) au fur et à mesure. Afficher au tableau un agrandissement des images proposées dans la rubrique **Step by step** pour guider vos élèves pendant cette activité.

 **Look carefully.**

- Les élèves disposent du matériel et réalisent une *finger puppet* selon vos instructions.

 **Now it's your turn.**

- Distribuer la fiche **Step by step**.

Demander aux élèves de découper les images.

 **Cut the pictures.**

Lire une des instructions en anglais. Les élèves choisissent l'image qui correspond.

 **Pick up the picture.**

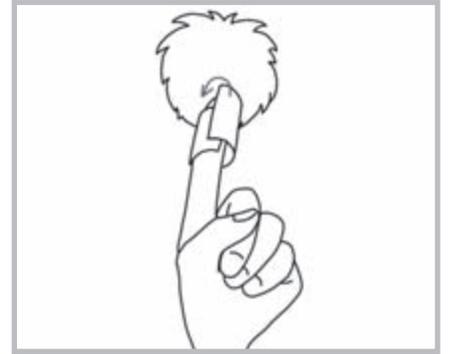
Faire valider au tableau par un élève à l'aide des agrandissements.

 **Is it correct?**

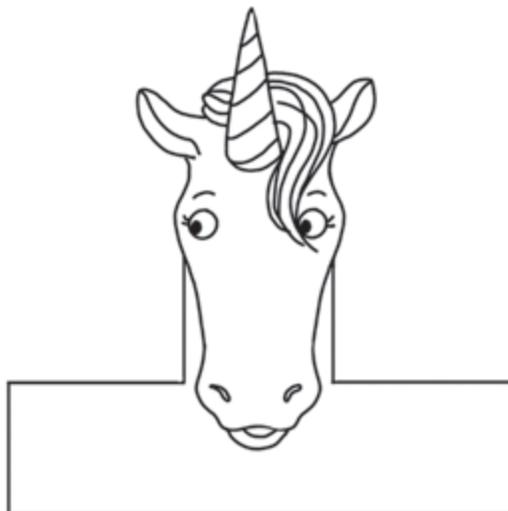
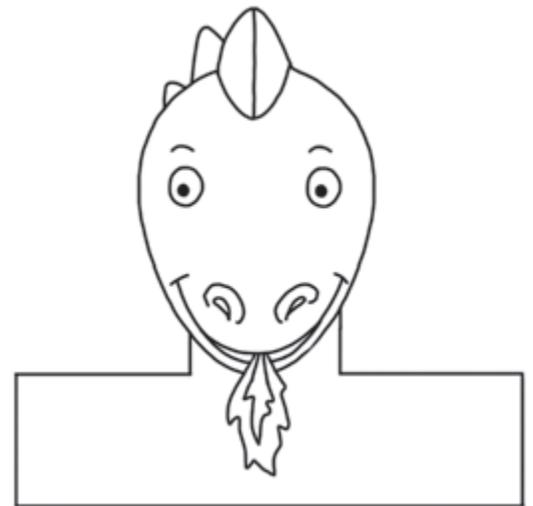
Les élèves collent alors l'image qui correspond dans leur cahier.

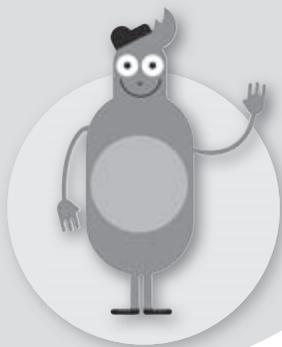
 **Stick the picture in your note book.**

Procéder ainsi pour chacune des images.



Patterns





STORY TIME · Module 1

My birthday

Objectif

Interagir en communiquant :

- écouter et comprendre un texte long
- apprendre et jouer un dialogue en réinvestissant le lexique et les structures apprises durant les unités 1 et 2

Matériel

Story time book pages jaunes,
1 jeu de photocopies de ces pages

CD

Pages 13 et 14

Ce *story time* clôt le module 1. Les élèves y découvriront la première aventure des « personnages ballons » (Mister Balloon) au cours de laquelle Mr One et Mrs Three fêtent leur anniversaire.

Texte de l'histoire

Les tirades en italique correspondent à celles que les élèves auront à dire lorsqu'ils travailleront en interaction avec le CD (page 13).

1. My birthday

2. Hello, I'm Mr One.

Hello Mr One!

3. I'm six today.

Happy birthday Mr One!

4. Children, please count the candles!

One, two, three, four, five, six.

5. Children, look at my present! It's a ball!

6. Hello, I'm Mrs Three.

Hello Mrs Three.

7. I'm ten today.

Happy birthday Mrs Three!

8. Children, please count the candles!

One, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten.

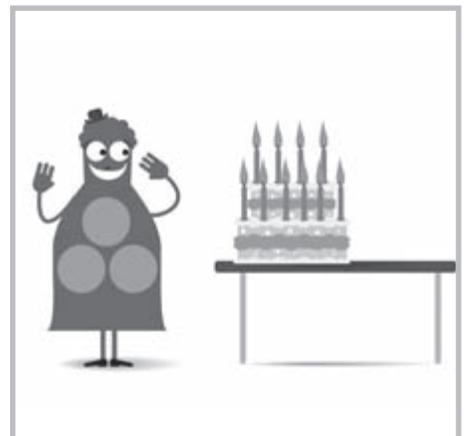
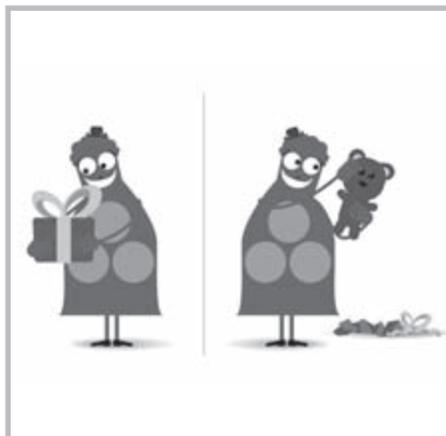
9. Children, look at my present! It's a teddy bear!

10. Bye bye Children!

Bye bye Mr One and Mrs Three!



Put the pictures in order.



Séance 1



Découverte de l'histoire : My birthday

- Montrer les illustrations une à une au rythme de la plage audio (CD page 13). Demander aux élèves d'écouter l'histoire.

 **Look at the pictures and listen.**

- Demander aux élèves les mots qu'ils y ont reconnus ou compris :

 **What words did you pick out?**

- Écouter à nouveau la plage et proposer ensuite à la classe de raconter l'histoire en français pour s'assurer de sa bonne compréhension.

 **Tell the story in French.**

- À l'aide des illustrations, montrer ensuite les différents personnages du *story time* et demander aux élèves de donner leur nom en posant la question suivante :

 **Who is he? Who is she?**

Les élèves répondent :

 **Mr One / Mrs Three**

Interaction avec l'histoire

- Écouter l'histoire lacunaire en demandant aux élèves de repérer les tirades manquantes (CD page 14).
- Écouter à nouveau l'histoire lacunaire en s'arrêtant à chacune des pages où les élèves doivent intervenir. Les aider alors à mémoriser le texte par écoute-répétition.

 **Listen and repeat.**

- Organiser deux groupes d'élèves. Pendant qu'un des groupes écoute, demander à l'autre de compléter l'histoire en prenant en charge les tirades travaillées précédemment. Inverser ensuite les rôles (CD page 14).

 **Listen to the story and speak when it's your turn.**

- Écouter l'histoire lacunaire dans son intégralité (CD page 14). Les élèves interviennent au bon moment.

Travail séquentiel et apprentissage du texte

- Afficher au tableau l'ensemble des illustrations sans ordre défini. Écouter l'histoire et demander aux élèves de remettre les images dans l'ordre au fur à mesure du récit (CD page 13). Arrêter la plage si nécessaire, notamment lorsque les élèves ne sont pas d'accord.

 **Listen and put all the pictures in order.**



- Reprendre l'activité précédente sans le support audio. Un élève vient au tableau et choisit la première illustration. Il la positionne et, avec l'aide de l'enseignant et de ses camarades, récite le texte qui l'accompagne.

Choose a picture and tell the story.

Vérifier en écoutant l'extrait de récit (CD page 13).

Listen to the story and check.

- Conserver les images dans l'ordre au tableau et les montrer une à une en demandant aux élèves de raconter l'histoire. Les aider à formuler les tirades des images n° 4 et 8 qui peuvent être simplifiées *Count the candles*. Prendre en charge les tirades des images n° 5 et 9.

Tell the story.

Reprendre l'activité une deuxième fois.

Séance 2



Interaction avec l'histoire

- Montrer les illustrations une à une au rythme de la plage audio (CD page 13).

Look at the pictures and listen.

Demander aux élèves d'écouter l'histoire.

- Demander aux élèves de prendre en charge les tirades qui leur sont dévolues aux élèves et travaillées la séance précédente (CD page 14).

Listen to the story and speak when it's your turn.



Let's play with the pictures

À partir des illustrations, proposer les interactions suivantes :

- Préparer les deux photocopies d'illustrations des personnages se présentant (n° 2 et 6). Distribuer ces illustrations à deux élèves et leur poser successivement la question **Who are you?** Les élèves répondent en utilisant la structure **I'm Mr One/I'm Mrs Three**. Procéder de même avec d'autres élèves.
- Désigner un élève. Montrer un des personnages et dire « *Count the balloons* ». L'élève répond en comptant : « *one* » pour Mr One et « *one, two, three* » pour Mrs Three.
- Désigner un élève. Montrer un des gâteaux d'anniversaire et dire « *Count the candles* ». L'élève répond en comptant : « *one, two...* »

Ne pas hésiter à reproduire plusieurs fois ces interactions en utilisant différentes illustrations et en sollicitant alternativement un ensemble d'élèves ou des élèves individuellement.



Interactions entre élèves

- Par groupes de quatre, les élèves interprètent la partie de l'histoire concernant Mr One avec le support des images affichées au tableau. Circuler dans les groupes pour aider au bon déroulement de l'activité.

Un élève interprète le rôle de Mr One, les trois autres lui répondant. La tirade de l'illustration n° 5 n'est pas à interpréter et celle de l'illustration n° 4 peut être simplifiée pour devenir *Count the candles*.

L'élève interprétant Mr One prend en charge le titre de l'histoire afin de la présenter. Les élèves peuvent changer de rôle au cours de l'activité. Préparer pour chaque groupe une affiche cartonnée représentant le gâteau d'anniversaire avec 6 bougies. Cet accessoire aidera les élèves à jouer la saynète.

- Demander à quelques groupes de présenter la saynète à l'ensemble de la classe. Prévoir pour chaque groupe un moment de présentation des saynètes durant la quinzaine suivante.



Trace écrite / Interaction entre élèves / Interaction avec l'enseignant

- **Let's work.** Distribuer un jeu d'illustrations à chaque élève qui découpe et remet les vignettes dans l'ordre correspondant à l'histoire. Passer dans les rangs pour interagir avec les élèves qui éprouvent des difficultés.

 Put the pictures in order.

- Les élèves travaillent ensuite en binôme. En s'aidant des illustrations remises en ordre et collées dans leur cahier, ils racontent l'histoire du *story time*. Chaque élève dit le texte correspondant à une illustration en alternance avec son voisin. Après le premier passage, inverser les rôles. Certains passages difficiles peuvent être simplifiés ou supprimés comme précisé dans l'activité précédente.

 Work in pair: tell the story.

- Durant le travail en binôme, passer dans les rangs et interagir individuellement avec les élèves. Montrer une illustration à un élève dans son cahier et lui demander de dire le texte correspondant à la vignette. Proposer une autre illustration à son voisin.

 Look at this picture and tell me the story.

Final game



Présentation du jeu

Ce dernier jeu traditionnel anglais permet de revoir et réinvestir le lexique et les structures langagières abordés au cours de l'année de CP : à chaque case, les élèves auront en effet à répondre à des consignes simples vues au cours de l'année.

Ce jeu peut donner lieu à deux ou plusieurs séances différentes.

Lors de la première séance, le jeu est mené de manière collective. Le plateau de jeu agrandi (p. 173) est affiché au tableau. Les élèves se répartissent en plusieurs équipes et choisissent un pion par équipe. C'est l'enseignant qui lit les consignes et valide leur réalisation.

Lors des séances suivantes, organiser la classe en différents ateliers. Certains élèves joueront à *Snakes and ladders*, pendant que les autres reprendront les activités effectuées au cours de l'année : *memory* sur un thème donné en réutilisant les *mini-flashcards*, bingo sur l'ardoise ou jeux des *boardgames*, ou encore le jeu de dés de l'unité 2. L'enseignant dirige l'atelier *Snakes and ladders*, dans lequel les élèves jouent cette fois individuellement.

Prévoir un nombre de séances permettant à l'ensemble des élèves de participer à l'atelier *Snakes and ladders*.

Snakes and ladders

Matériel

Les élèves constituent des équipes de quatre ou cinq.

Chaque équipe dispose d'un plateau de jeu, d'une feuille de questions, d'un pion par joueur et d'un dé.

Choose a counter.

Règles

- L'élève A lance le dé et déplace son pion. Throw the dice. What number is it?

- L'enseignant lit alors la consigne correspondant à la case sur laquelle il est arrivé. L'élève A déplace son pion ou fait l'action demandée. Si son action est validée, il reste sur la case. Dans le cas contraire, il retourne sur la case où il était.

- Si un joueur arrive au pied d'une échelle (cases 3, 24, 29 et 48) et qu'il répond à la consigne, il monte au sommet de l'échelle.

Go up the ladder.

- Si un joueur arrive sur la tête d'un serpent (cases 19, 27, 58 et 62) et qu'il ne parvient pas à réaliser l'action demandée, il redescend jusqu'à la queue du serpent.

Go down the snake.

- Si un joueur tombe sur une case « serpent » (43 et 52) et s'il répond correctement, il peut rejouer. Sinon, il retourne à la case 1. Go back to square number one.

- Si un joueur arrive sur une case « soleil » (16 et 59), il relance le dé sans être interrogé. Play again!

- Le premier joueur qui arrive à la case 64 gagne la partie.

You're the winner.



Instructions/questions du jeu *Snakes and ladders*

1. Name two colours.
2. Go to square 4.
3. Count from 1 to 5.
4. Mime a crocodile.
5. Go to square 8.
6. Sing a song.
7. Go to square 9.
8. Mime "eat".
9. Show me a chair.
10. Mime "I like chocolate!"
11. Point to black.
12. Mime "jump".
13. Stop! Miss your turn.
14. Mix blue and yellow: what colour is it?
15. Name two animals.
16. Play again.
17. Count from 5 to 10.
18. Name a toy.
19. Mime an elephant.
20. Point to green.
21. Mime "skip".
22. Go back four squares.
23. Show me a flower.
24. Mime "I can hear a lion".
25. Count from 3 to 8.
26. Name three colours.
27. Sing a song.
28. Mime a snake.
29. Show me a table.
30. Stop! Miss your turn.
31. Point to yellow.
32. Mime "I can see a bird".
33. Name two toys.
34. Mime "cut".
35. Mime "I can see a monkey".
36. Mime a fish.
37. Show me white.
38. Count from 5 to 1.
39. Mime "walk".
40. Show me a table.
41. Mime "good bye".
42. Point to blue.
43. Mime "I don't like lemon".
44. Go back five squares.
45. Name four animals.
46. Sing a song.
47. Mime a kangaroo.
48. Point to a tree.
49. Count from 1 to 10.
50. Stop! Miss your turn.
51. Mime a bird.
52. Show me red.
53. Go back two squares
54. Mime "run".
55. Name four colours.
56. Name one green animal.
57. Sing a song.
58. Mime a monkey.
59. Play again.
60. Mime "hello".
61. Stop! Miss your turn.
62. Point to two children.
63. Name three animals.



Snakes & Ladders

63	62	61	60	59	58	57
64						
49	50	51	52	53	54	55
48	47	46	45	44	43	42
33	34	35	36	37	38	39
32	31	30	29	28	27	26
17	18	19	20	21	22	23
16	15	14	13	12	11	10
1	2	3	4	5	6	7
						8



Annexes



UNIT 1

Hello sir, hello sir

Hello children
I'm Jeremy
I'm the teacher
Hello, hello Sir

Bye bye sir, bye bye sir

Bye bye children
I'm Jeremy
I'm the teacher
Bye bye, bye bye Sir

Hello sir, hello sir

Bye bye sir, bye bye sir

UNIT 2

1... 2... 3... 4

Happy birthday!
I'm five, I'm five
Happy birthday!
I'm five today

Happy birthday!
I'm six, I'm six
Happy birthday!
I'm six today

How old are you?

How old are you?

1, 2, 3, 4, 5

I'm 6, 7, 8, 9, 10.

5... 6... 7... 8

Happy birthday!
I'm nine, I'm nine
Happy birthday!
I'm nine today

Happy birthday!
I'm ten, I'm ten
Happy birthday!
I'm ten... today

How old are you?

How old are you?

1, 2, 3, 4, 5

I'm 6, 7, 8, 9, 10

UNIT 3

Hello, I'm Richard **Hello, I'm a wizard** **Look into my hat** **Look into my hat**

It's a ball, it's a book, it's a teddy bear
It's a ball, it's a book, it's a teddy bear
For you children

Hello, I'm Richard **Hello, I'm a wizard** **Look into my hat** **Look into my hat**

It's a doll, it's a car, a jack in a box
It's a doll, it's a car, a jack in a box
For you children

Hello, I'm Richard **Hello, I'm a wizard** **Look into my hat** **Look into my hat**

UNIT 4

Merry Christmas Merry Christmas **Merry Christmas Merry Christmas**

Show me white, show me red
Show me white, show me red
Father Christmas is white and red
Father Christmas is white and red

Show me white, show me green
Show me white, show me green
The Christmas tree is white and green
The Christmas tree is white and green

Merry Christmas Merry Christmas (bis)

Show me black, show me blue
Show me black, show me blue
The Christmas present is black and blue
The Christmas present is black and blue

Show me yellow, show me yellow
Show me yellow, show me yellow
The Christmas card is yellow
The Christmas card is yellow

Merry Christmas, Merry Christmas **Merry Christmas, Merry Christmas** **Merry Christmas, Merry Christmas**



UNIT 1

Dragon, lion,
I'm a unicorn.

Lion, dragon,
I'm a unicorn.

Dragon, lion,
Hello!

UNIT 2

One... two...
Me and you

One... two... three...
You and me

One... two... three... four...
Tell me more

UNIT 3

Two teddy bears
Ten dragons
Two dragons
Ten teddy bears
Two teddy bears
In a doll's house.

UNIT 4

Hello yellow!
Bye bye black

Hello yellow!
Bye bye blue
Go, go!
No, no, no!

UNIT 5

Happy birthday!
Thank you
It's my birthday!
Thank you

I'm three today.
Thanks a lot!

UNIT 6

Hungry, hungry
Hungry Teddy

Honey, honey
You like honey

Happy happy
Happy Teddy



UNIT 7

Hi, Mr Crocodile!
I'm Mike,
Hi, Mr Crocodile!
Mike the tiger.
Hi, Mr Crocodile!
I'm Mike.
Hi, Mr Crocodile!
Mike the tiger.

UNIT 8

Teddy bear, teddy bear
I can see a bear
Teddy bear, teddy bear
I can hear a bear

UNIT 9

Chocolate
Chewing gum
Sitting on a chair.

Children
Chocolate
Sitting on a chair.

UNIT 10

Jump jump
Run run
Jump and run
Run and jump
Haaa... hungry lion!



Unit 1	<i>Hello teacher!</i>	Bonjour ma ître / maîtresse.
	<i>And you?</i>	Et toi ?
	<i>I'm the teacher.</i>	Je suis le maître / la maîtresse.
	<i>What country is it?</i>	De quel pays s'agit-il ?

Unit 2	<i>Put the numbers in order.</i>	Mettez les nombres dans l'ordre.
	<i>What number is it?</i>	Quel nombre est-ce ?
	<i>Count from one to ten.</i>	Comptez de un à dix.
	<i>How old are you today?</i>	Quel âge as-tu aujourd'hui ?
	<i>I am + age</i>	J'ai ... ans
	<i>Happy birthday!</i>	Joyeux anniversaire !
	<i>Draw a short/long line.</i>	Trace un trait court / long.

Unit 3	<i>What comes first? Second? Third? Fourth?</i>	Qu'est-ce qui vient en premier ? En second ? En troisième ? Quatrième ?
	<i>What is it?</i>	Qu'est-ce que c'est ?
	<i>What's in the hat?</i>	Qu'y a-t-il dans le chapeau ?
	<i>Look into my hat.</i>	Regardez dans mon chapeau.
	<i>Let's play the wizard.</i>	Jouons au magicien.
	<i>I hear [t] as in "ten".</i>	J'entends [t] comme dans « ten ».

Unit 4	<i>Which number is ...?</i>	Quel nombre est... ?
	<i>What has changed?</i>	Qu'est-ce qui a changé ?
	<i>What colour is ...?</i>	De quelle couleur est... ?

Unit 5	<i>The unicorn, please.</i>	La licorne, s'il te plaît.
	<i>Thank you.</i>	Merci.
	<i>Please, make a circle.</i>	S'il vous plaît, formez un cercle.
	<i>Simon says "eat", please.</i>	Jacques a dit « mangez », s'il vous plaît.
	<i>Let's play Simon says.</i>	Jouons à Jacques a dit.

Unit 6	<i>Where is the milk?</i>	Où est le lait ?
	<i>I like...</i>	J'aime...
	<i>I don't like ...</i>	Je n'aime pas...



Unit 1
HELLO CHILDREN

hello	bonjour
bye bye	au revoir
children	les enfants
teacher	un maître / une maîtresse
Miss	Mademoiselle
Sir	Monsieur
a lion	un lion
a unicorn	une licorne
a dragon	un dragon
a rose	une rose
a thistle	un chardon
a daffodil	un jonquille
a leek	le poireau
Great Britain	la Grande-Bretagne
Scotland	l'Écosse
England	l'Angleterre
Wales	le pays de Galles

Unit 2
HAPPY BIRTHDAY!

one	un
two	deux
three	trois
four	quatre
five	cinq
six	six
seven	sept
eight	huit
nine	neuf
ten	dix

Arts & crafts 1
THE FINGER PUPPETS

a finger puppet	une marionnette à doigt
a pair of scissors	une paire de ciseaux
felt tip pens	des feutres
sellotape	du ruban adhésif
a pattern	un patron
colour (v)	colorier
cut (v)	couper
stick (v)	coller

Story time 1
MY BIRTHDAY

a candle	une bougie
a present	un cadeau
a ball	un ballon
a teddy bear	un ours en peluche



✚ 1 Activités

- <http://www.genkienglish.net/phonics.htm>

Des pages ludiques qui permettent de travailler la phonologie avec de jeunes élèves.

- <http://puzzlemaker.school.discovery.com/>

Un site pour fabriquer des mots cachés, des mots croisés, etc.

- <http://www.genkienglish.net/coloursquiz.htm>

<http://www.genkienglish.net/animalquiz.htm>

Des activités avec du son et de l'interactivité pour le primaire et le collège. Les pages conçues sont attrayantes et agréables.

- <http://www.mes-english.com>

Un site qui propose de nombreuses *flashcards* et du matériel photocopiable.

✚ 2 Correspondance électronique

- <http://www.momes.net>

Un site français où vous pourrez trouver des correspondants et des possibilités de participer à des projets.

- <http://www.gsh.org/GSH/lists/>

Un site incontournable si vous cherchez des partenaires pour un projet ou une idée de projet.

- http://news.bbc.co.uk/hi/english/education/uk_systems/default.stm

La BBC propose à cette adresse un site de référence sur les écoles britanniques. Ce site constitue une excellente source d'informations.

- <http://www.etwinning.fr>

Un site pour trouver des correspondants étrangers ou se lancer dans des projets en anglais.

✚ 3 Enseignement des langues

- <http://www.sceren.fr/ecole/>

Le site du CNDP : enseigner des langues vivantes à l'école.

- <http://www.primlangues.education.fr/php/echanger.php>

Le site du ministère de l'Éducation nationale pour se former aux langues vivantes à l'école élémentaire.

- <http://eduscol.education.fr/D0070/accueil.htm>

Le site du ministère de l'Éducation nationale sur les langues vivantes étrangères à l'école.

- <http://www.educreuse23.ac-limoges.fr>

Le site de l'inspection académique de la Creuse.

- <http://www.langues92.ac-versailles.fr>

Le site de l'inspection académique des Hauts-de-Seine.

✚ 4 Dictionnaire

- http://www.lexilogos.com/anglais_langue_dictionnaires.htm

Un dictionnaire anglais/français et français/anglais : traduction, grammaire, vocabulaire, etc.

- <http://www.languageguide.org>

Un site d'entraînement à la prononciation : cliquer sur un mot du lexique choisi pour écouter sa prononciation.

**U1 Hello children**

1. Chanson
2. Lexique 1
3. Lexique 2
4. Comptine

U2 Happy birthday!

5. Chanson
6. Lexique 1
7. Lexique 2
8. Comptine
9. Listen carefully! 1
10. Listen carefully! 2
11. Arts and crafts – The finger puppets : matériel
12. Arts and crafts : consignes
13. Story time complet : My birthday
14. Story time lacunaire

U3 Toys, toys!

15. Chanson
16. Lexique 1
17. Lexique 2
18. Comptine

U4 Colourful Christmas

19. Chanson
20. Lexique 1
21. Lexique 2
22. Comptine
23. Listen carefully!
24. Arts and crafts – A Christmas card : matériel
25. Arts and crafts : consignes
26. Story time complet : My bedroom
27. Story time lacunaire

U5 Do you want to be a cook?

28. Chanson
29. Lexique 1
30. Lexique 2
31. Lexique 3
32. Comptine
33. Listen carefully!

U6 Pancake day

34. Chanson
35. Lexique 1
36. Lexique 2
37. Comptine
38. Listen carefully!
39. Arts and crafts – Pancake party : matériel
40. Arts and crafts : ingrédients
41. Arts and craft : consignes
42. Story time complet : Let's eat!
43. Story time lacunaire

U7 London Zoo

44. Chanson
45. Lexique 1
46. Lexique 2

47. Comptine
48. Listen carefully!

U8 In the jungle

49. Chanson
50. Lexique 1
51. Lexique 2
52. Comptine
53. Listen carefully!
54. Arts and crafts – In the jungle : matériel
55. Arts and crafts : consignes
56. Story time complet : At the zoo
57. Story time lacunaire

U9 In my garden

58. Chanson
59. Lexique 1
60. Lexique 2
61. Comptine
62. Listen carefully!

U10 Jump and run

63. Chanson
64. Lexique 1
65. Lexique 2
66. Comptine
67. Listen carefully!
68. Arts and crafts : An English garden : matériel
69. Arts and crafts : consignes étape 1
70. Arts and crafts : consignes étape 2
71. Story time complet : My garden
72. Story time lacunaire

Consignes à utiliser pendant les unités

73. Unit 1
74. Unit 2
75. Unit 3
76. Unit 4
77. Unit 5
78. Unit 6
79. Unit 7
80. Unit 8
81. Unit 9
82. Unit 10
83. Arts and crafts
84. Story time
85. Final game
86. Class instructions
87. Listening and working on the song
88. Working with posters, flashcards, finger puppets

Consignes de classe

89. Hellos and goodbyes
90. Give and take
91. Controlling the class
92. Setting up an activity
93. Ending an activity
94. Encouraging and praising