

Réussir en anglais

Corinne Marchois

Présentation des ressources numériques	4
Introduction	5

7 projets pour le CE1

Start Jouer au Lucky dip	8
Projet 1 Élaborer un arbre des apprentissages interactif	12
Projet 2 Jouer au jeu des 7 familles du matériel scolaire	26
Projet 3 Jouer à I spy with my little eye	41
Projet 4 Faire un calendrier de l'Avent	55
Projet 5 Jouer au jeu du détective	72
Projet 6 Apprendre et mettre en scène le chant The wheels on the bus	84
Projet 7 Enregistrer l'interview d'un camarade	95
Bilan Réviser avec un jeu de plateau	110

6 projets pour le CE2

Projet 8 Faire un poster avec des fiches de renseignements	114
Projet 9 Jouer au jeu du pendu	130
Projet 10 Faire un speed-meeting	148
Projet 11 Les 24 défis du calendrier de l'Avent	163
Projet 12 Réaliser un bulletin météo	176
Projet 13 Jouer au jeu du Qui est-ce ?	187
Bilan Réviser avec un jeu de plateau	203

Introduction

L'objectif de cet ouvrage est d'accompagner les enseignants de CE1 et CE2 dans la mise en place de séances d'apprentissage de l'anglais ludiques, articulées et efficaces.

Permettre aux élèves d'apprendre l'anglais avec **plaisir** et d'acquérir de réelles **compétences de communication**, telle est notre ambition. La démarche pédagogique proposée prend en compte le développement psychocognitif des jeunes enfants : **bienveillance, encouragements, mise en confiance, respect du rythme d'apprentissage** de chacun, **activités courtes, variées et adaptées** rythment le déroulement des séances et favorisent le développement des **compétences à l'oral, d'abord en réception, puis progressivement en reproduction et en production**. Au CE2, les élèves s'entraîneront à développer leurs compétences à **l'écrit**, essentiellement en réception, puis très progressivement en reproduction puis en production avec modèle.

Les recherches en didactique des langues ont montré que la **motivation** est l'essence de l'apprentissage. **Motiver, intéresser les élèves, donner du sens aux apprentissages** est notre préoccupation constante. C'est pourquoi chaque unité commence par l'annonce du **projet final**, dont la mise en œuvre en classe est simple. Chaque projet nécessite de réinvestir des apprentissages et d'en réaliser d'autres. Les élèves identifient ainsi ce qu'ils vont apprendre et dans quelle situation ils vont l'investir.

La **pédagogie active** s'inspire de contextes réels qui sont signifiants pour l'apprenant. L'apprentissage par projets en constitue un des aspects. Il augmente le niveau de motivation des élèves pour les tâches qui lui sont proposées et favorise des apprentissages durables plutôt que de solliciter la mémoire à court terme.

En mettant en œuvre une pédagogie active privilégiant les situations authentiques, signifiantes pour l'apprenant, l'enseignant suscitera curiosité, désir, défi, adhésion personnelle et plaisir auprès des élèves devenus **acteurs de leur apprentissage**.

Pour atteindre les objectifs définis pour un projet, plusieurs étapes sont nécessaires. Là encore, la motivation des élèves est entretenue par l'annonce d'une **microtâche** à la fin de chaque étape.

Cette démarche est en adéquation avec la **perspective actionnelle** privilégiée dans le Cadre européen commun de référence pour les langues (CERCL) et dans les textes officiels : il s'agit non plus seulement d'agir sur l'autre (acte de parole), mais d'agir avec l'autre.

Mettre en œuvre de mini-projets en classe de langue répond à la fois au besoin de **motiver** les élèves et au besoin de **différencier** : les tâches sont réparties selon les compétences de chacun.

La place des projets est réaffirmée dans les nouveaux textes officiels : les projets favorisent le travail collectif, en groupe, la collaboration, le partage des tâches et également l'utilisation du numérique mis en avant dans le nouveau socle.

Prendre en charge un nouveau groupe d'élèves pose toujours la question du suivi et de la continuité des apprentissages. Même si l'équipe éducative a mis en place un outil de traçabilité des apprentissages, l'hétérogénéité du groupe classe est souvent complexe à appréhender.

Identifier par l'intermédiaire d'un jeu les connaissances acquises, à réactiver ou à revoir donnera des informations précieuses à l'enseignant.

C'est ce que propose la toute première séance de l'ouvrage. Le support utilisé dans cette séance pourra l'être tout au long de l'année afin de rebrasser les acquis.

À la fin du CE1 et du CE2, un jeu de plateau permet également aux élèves de réactiver de manière ludique leurs connaissances du lexique, des structures (questions et réponses), mais également des chants et comptines.

Des outils numériques complètent l'ouvrage, regroupant les supports nécessaires pour mener les séances ainsi que deux gabarits de séance pour chacun des niveaux, associés à une typologie d'activités. Utilisés ponctuellement, ces deux gabarits de séance permettront de répondre à la variété des profils d'élèves et à l'hétérogénéité des parcours d'apprentissage.

Nous espérons que cet ouvrage vous accompagnera pour que le moment d'anglais devienne un moment de plaisir, attendu de tous.

Remarque : Nous avons, dans cet ouvrage, opté pour la forme neutre « enseignant » afin de faciliter la lecture. « Enseignant » fait ici référence aux personnes qui relèvent du corps enseignant, dans sa pluralité de genres.

7 projets pour le CE1

Start : jouer au Lucky dip	8
1. Élaborer un arbre des apprentissages interactif	12
2. Jouer au jeu des 7 familles du matériel scolaire	26
3. Jouer à I spy with my little eye	41
4. Faire un calendrier de l'Avent	55
5. Jouer au jeu du détective	72
6. Apprendre et mettre en scène le chant The wheels on the bus	84
7. Enregistrer l'interview d'un camarade	95
Bilan : réviser avec un jeu de plateau	110

Jouer au Lucky dip

Jouer pour réviser / Jouer pour identifier les acquis

Cette séance est atypique dans la mesure où son objectif est essentiellement **d'identifier de manière ludique** les connaissances acquises, à réactiver ou à revoir. Prendre en charge un nouveau groupe d'élèves pose toujours la question du suivi et de la continuité des apprentissages. Même si l'équipe éducative a mis en place un outil de traçabilité des apprentissages, l'hétérogénéité du groupe classe est souvent complexe à appréhender.

Proposer l'activité du **Lucky dip** en début d'année permet de répondre à la problématique de la disparité du groupe. Ainsi, les connaissances des élèves, qu'ils soient issus de classes différentes ou d'une autre école, seront recensées de manière ludique. Identifier par l'intermédiaire d'un jeu les connaissances acquises, à réactiver ou à revoir, donnera des informations précieuses à l'enseignant.

Les cartes du **Lucky dip** sont identifiées par des couleurs, une couleur correspondant à une catégorie :



lexique. L'élève tire au sort une carte image et doit en dire le nom.



structures. L'élève tire au sort une injonction (en français) ; par exemple : dis ton âge, souhaite de joyeuses Pâques...



questions (rédigées en français) ; par exemple : demande si c'est jaune, demande si ton ami a un chat...



chants et comptines. L'élève tire au sort le titre d'une comptine, d'un chant qu'il oralise.



les nombres. L'élève tire au sort une carte nombre qu'il annonce.



les couleurs. L'élève tire au sort une carte couleur qu'il annonce.

Il va de soi que ces catégories pourront être enrichies avec les contenus signalés par l'équipe enseignante.

Organisation pratique

Deux options sont possibles :

- en ateliers. Un groupe d'élèves joue avec l'enseignant, pendant que le reste de la classe réalise des activités en autonomie.
- avec le groupe classe complet, organisé en 4 ou 5 équipes.

Expliquer le jeu du **Lucky dip** aux élèves

Déroulement

Expliquer que les enfants britanniques jouent souvent au **Lucky dip**, qui signifie « tirage » (ou « pochette surprise », selon le contexte).

Annoncer l'organisation choisie (soit en ateliers, soit en classe entière).

Pour faire comprendre la règle du jeu, placer les cartes par catégories sur une table, à la vue des élèves.

Expliquer les différentes catégories. En guise d'exemples :

- Montrer une carte bleue. Inviter un élève (seul ou aidé de son équipe, selon l'organisation choisie) à annoncer en anglais le mot représenté sur la carte.
- Montrer une carte verte et lire ce qui est écrit. Inviter un élève (seul ou aidé de son équipe) à annoncer la phrase, à dire en anglais ce qui est demandé et à y répondre.
- Montrer une carte jaune et lire la question. Inviter un élève (seul ou aidé de son équipe) à poser la question et à y répondre en anglais.
- Montrer une carte rouge et la lire. Inviter un élève (seul ou aidé de son équipe) à réciter la comptine ou à chanter le chant précisé.
- Montrer une carte orange. Inviter un élève (seul ou aidé de son équipe) à annoncer en anglais le nombre représenté sur la carte.
- Montrer une carte blanche. Inviter un élève (seul ou aidé de son équipe) à annoncer en anglais la couleur représentée sur la carte.

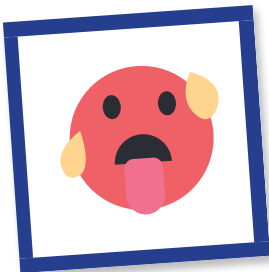
Quelle que soit l'organisation choisie, un élève (ou un élève d'une équipe dans le cas d'un travail en groupe classe complet) jette le dé de couleurs et tire une carte de la couleur définie par le lancer de dé. Si l'élève (ou un membre de son équipe dans le cas d'un travail en groupe classe complet) répond correctement à la sollicitation ou qu'il cite le nom exact de l'image du lexique, du nombre ou de la couleur piochée, il prend la carte ; sinon, la carte est remise au talon. Le but est de rassembler le plus grand nombre de cartes possible.

Avant de passer à un autre élève, l'enseignant demande aux autres s'ils connaissent la réponse, s'ils l'avaient un peu ou complètement oubliée ou s'ils ne l'avaient jamais apprise. En fonction des réponses des élèves, noter ce qui est acquis, ce qu'il faudra simplement réactiver ou ce qu'il faudra revoir. Un support est proposé pour noter ces informations.

Variante : Si le temps imparti à cette activité n'est pas suffisant, la proposer à nouveau en enlevant les cartes identifiées comme maîtrisées ou celles identifiées comme pas du tout maîtrisées par l'ensemble de la classe. Il ne resterait dans le jeu que les cartes non encore tirées au sort ou celles partiellement maîtrisées.

Remarque : Le support du jeu du **Lucky dip** sera utilisé tout au long de l'année pour le rebrassage, en début de séance. Il s'agira de placer les cartes des connaissances maîtrisées dans une boîte. Au début du cours, faire tirer 4 cartes au hasard. La classe, ou un groupe d'élèves, répond à ces 4 sollicitations. Les cartes placées dans la boîte pourront être adaptées aux besoins des élèves. L'enseignant sélectionnera les plus pertinentes pour sa classe.

Note : Certains éléments ont pu être vus avant le CE1. Nous les proposons dans les cartes pour que l'enseignant ait la possibilité d'ajouter des questions en fonction du parcours des élèves : **a pumpkin, a witch, a ghost, a spider, a skeleton, a monster, a bird, a sheep, a duck, a giraffe, a frog, a goldfish, a monkey, Easter egg(s), Easter bunny (bunnies), Easter rolling(s), Easter card(s), hot cross bun(s), hot, cold, very hot, very cold.** Les mots illustrés en plusieurs exemplaires permettent de voir la marque du pluriel. Certains chants et comptines qui ont pu être appris avant le CE1 sont également proposés dans les cartes, en fonction du parcours des élèves : **Happy Birthday, If you're happy and you know it, Please Mr Crocodile, can we cross the river? Hello, Hot cross buns, We wish you a Merry Christmas and a Happy New Year.** 🎵



6 projets pour le CE2

8. Faire un poster avec les fiches de renseignements des élèves.....	114
9. Jouer au jeu du pendu	130
10. Faire un speed-meeting.....	148
11. Les 24 défis du calendrier de l'Avent.....	163
12. Réaliser un bulletin météo	176
13. Jouer au jeu du Qui est-ce?.....	187
Bilan : réviser avec un jeu de plateau.....	203

Réaliser un bulletin météo

Activités langagières	Connaissances et compétences associées
Comprendre l'oral	• Comprendre les consignes de classe. • Suivre des instructions courtes et simples. • Comprendre des mots familiers et des expressions courantes. • Comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne (météo). • Comprendre et extraire l'information essentielle d'un message oral de courte durée.
S'exprimer oralement en continu	• Reproduire un modèle oral. • Utiliser quelques mots familiers et quelques expressions très courantes (donner la météo du jour). • Établir un contact social : se saluer Hello! Hi! Good morning! Bye-bye! Good afternoon! Good night! Goodbye! • Faire une brève annonce (date, anniversaire, invitation...) en situant l'évènement dans le temps et l'espace.
Prendre part à une conversation	• Saluer. • Poser des questions sur des sujets familiers et y répondre (donner et demander la météo) : How is the weather today? It's sunny/rainy/windy/cloudy/snowy/hot/warm/cold.
Lire et comprendre	• Reconnaître des mots isolés dans un énoncé, un court texte. • Lexique : connaître un répertoire de mots isolés et d'expressions simples concernant des informations sur le quotidien et l'environnement. • Lien phonie/graphie : percevoir la relation entre certains graphèmes, signes et phonèmes spécifiques à la langue.
Écrire	• Copier des mots isolés et des textes courts.

Séance 1 : Savoir dire le temps qu'il fait dans une ville donnée. *It's sunny/rainy/windy/cloudy/snowy in* + ville.

Séance 2 : Demander le temps qu'il fait *How is the weather today?/ How is the weather in* + ville? Préciser le ressenti de température : *hot, warm, cold*.

Séance 3 : Mise en œuvre du projet : Faire un bulletin météo filmé

Apprentissages à introduire

Formulations :

How is the weather today? It's... Is it... in London?

Lexique :

Sunny, rainy, windy, cloudy, snowy, hot, warm, cold

Réactivation

Formulations :

La liaison *and*

Lexique :

Hello! Hi! Good morning! Bye-bye! Good afternoon! Good night! Goodbye!

Si ce lexique et/ou ces formulations sont maîtrisés partiellement, deux séances d'apprentissage types complémentaires sont proposées dans les ressources numériques.

Phonologie

Séances 1 :

La diphtongue [eɪ] dans *rainy*

La diphtongue [əʊ] dans *snowy*

La diphtongue [aʊ] dans *cloudy*

Séance 2 :

Le son th de *weather*

La diphtongue [aʊ] dans *how*

Point culturel

Le climat en Grande-Bretagne.

Présentation du projet : Réaliser un bulletin météo



Matériel

- Une grande feuille blanche.
- Exemples vidéo adaptés aux jeunes apprenants :
<https://www.youtube.com/watch?v=gpBuaU5OPi8>
<https://www.youtube.com/watch?v=l7ERkYZRfVs>

Lister les étapes de la réalisation du projet

Expliquer le projet aux élèves. Montrer soit une carte météo, soit une vidéo.

Recenser le lexique et les expressions à apprendre.

Les classer en apprentissages déjà réalisés ou apprentissages à réaliser. Les noter sur la grande feuille. Compléter les propositions des élèves au besoin :

- demander le temps qu'il fait
- demander quelles sont les différentes situations météorologiques
- demander quel est le ressenti de température (notion de chaud/froid)
- donner la température du jour (pour le journal météo)

Identifier les apprentissages déjà réalisés

Reprendre la liste des apprentissages déjà réalisés (dans ce cas, les nombres). Demander aux élèves s'ils peuvent les oraliser.

Séance 1 | Savoir dire le temps qu'il fait dans une ville donnée

Microtâche : Jeu des paires (Find your partner).

Apprentissage : Dire le temps qu'il fait dans une ville donnée.

Réactivation : La forme interrogative.

Rituel : Chant ou comptine de début de cours, au choix de l'enseignant. On peut ajouter les phrases **What is the day, today?** et **What is the number of the day?** pour signifier la date.

Rebrassage : Jeu du **Lucky dip**.

Présentation de la microtâche et des apprentissages : Annoncer qu'à la fin de la séance, les élèves vont jouer au jeu des paires : ils vont recevoir une carte avec le nom d'une ville et la météo de cette ville. Il faudra retrouver l'élève de la classe qui a reçu le double de cette carte.

1. Présentation des situations météorologiques



Matériel

- Cartes images météo **sunny, rainy, windy, cloudy, snowy.**
- Exemples vidéo.

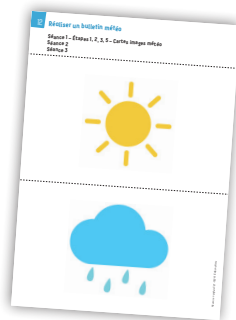
Écouter, observer, identifier

Listen and remember

Le visionnement d'un des bulletins météo vidéo peut précéder cette phase de découverte.

Se placer près de la fenêtre, regarder le ciel et annoncer, en fonction de la météo du jour : **Oh look! It's cloudy/sunny... ; it's cloudy/sunny..., today!** Montrer la carte image météo correspondante.

Poursuivre sur le mode interrogatif : **Is it sunny? No! It's not sunny** (afficher la carte image météo). Poursuivre ainsi avec l'ensemble des cartes images météo.



2. Compréhension de l'oral : construction du sens, imprégnation et mémorisation



Matériel

- Cartes images météo.
- Étiquettes mots des noms de ville.

Écouter et réagir

Listen and show

Placer les cartes images météo à différents endroits de la classe. Annoncer une situation météorologique. Les élèves doivent montrer du doigt la carte image correspondante.

Listen and say the name of the city

Suivre la même configuration que précédemment, mais en ajoutant cette fois un nom de ville sous les cartes images météo. Annoncer une situation météorologique. Les élèves annoncent la ville correspondante.

Pour faire participer tous les élèves à leur rythme, les élèves peuvent annoncer le nom de la ville à l'oreille de l'enseignant ou l'écrire sur l'ardoise.

Réaliser un bulletin météo	
Étape 1 - Étape 2 - Étiquettes mots des noms de ville	
London	Birmingham
Liverpool	Manchester
Glasgow	Belfast

Listen and mime

Se mettre d'accord sur le mime correspondant à chaque situation météorologique. Annoncer l'une d'elles ; les élèves la miment. Valider en montrant la carte image. Propositions de mimes (plusieurs options sont possibles) :

sunny → lever les 2 bras écartés en l'air pour figurer les rayons du soleil

cloudy → placer les 2 bras en arc au-dessus de la tête, comme pour se protéger

windy → mettre les mains en forme de cornet autour de la bouche, pour orienter le souffle

rainy → taper des doigts sur la table pour signifier le bruit de la pluie

snowy → même mime que **rainy**, mais sans bruit car la neige ne fait pas de bruit en tombant

3. Manipulation à l'oral : répétition, imitation, appropriation



Matériel

- Cartes images météo.
- Cartes intonation. 

 Répéter après modèle, imiter, s'approprier

Repeat like...

Montrer une carte intonation puis annoncer la série des cartes images météo en prenant cette intonation. Les élèves répètent, fidèles à l'intonation. Exemple : répéter comme un escargot, un policier, un robot, une grande dame, rapidement, en étant en colère, triste, joyeux, en chuchotant...

Variante : Mettre à disposition les cartes intonation : l'intonation sur laquelle les élèves doivent annoncer la phrase est tirée au sort ou désignée par un lancer de dé sur les faces duquel on aura collé les différentes cartes images intonation imprimées en miniature. Cette activité permet d'entraîner les élèves de manière ludique à l'oralisation.

Say out loud the collection

La série des cartes images météo est alignée, visible de tous. Annoncer la série des situations météorologiques en invitant les élèves à faire de même. Puis enlever une carte et faire oraliser toute la série, comme si rien ne manquait. Poursuivre en enlevant les cartes images météo une à une, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus et que les élèves disent la série par cœur, sans support visuel.

