

Sylvie Hanot • Conseillère pédagogique

Enseigner l'anglais

à partir d'albums

GS/CP



RETZ

editions-retz.com

Remerciements

L'autrice remercie Marc, Elisa et Alexandre Pinet pour leur soutien inconditionnel, ainsi que les enseignants de GS et de CP qui ont testé les exploitations d'albums : Julie Niros, classe de CP à l'école Marcel Pagnol de La Gaude, Elodie Soupet, classe de GS/CP à l'école des Prés de St Jeannet, Cécile Trulli, classe de GS à l'école Manon des Sources de La Gaude, Sophie Parenty, classe de CP à l'école Monnet de La Gaude et Florence Debien, classe de CP à l'école St Georges de Villeneuve-Loubet, pour leurs retours constructifs. Merci également à Anne Marty des éditions Retz pour sa confiance.

Retrouvez la playlist des vidéos de la méthode sur Youtube :

<https://tinyurl.com/5n7fb5z8>

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.

© Retz 2024

ISBN : 978-2-7256-4659-6

Code éditeur : 375280



Cet ouvrage suit l'orthographe recommandée par les rectifications de 1990 et les programmes scolaires.

Voir le site <http://www.orthographe-recommandee.info> et son miniguide d'information

SOMMAIRE

Introduction

La démarche de *storytelling*

Programmation

HELLO! GOODBYE!

13

1. Entrée dans la langue vivante : <i>hello</i>	13
2. Entrée dans la langue vivante : <i>goodbye</i>	15
3. Entrée dans la langue vivante : <i>hello, goodbye</i>	16
4. Entrée dans la langue vivante : jeux de mémorisation pour <i>hello, goodbye</i>	18
5. <i>Hello, my name is Spot!</i> Découverte	20
6. <i>My name is...</i> (compréhension orale)	22
7. <i>My name is...</i> (expression orale)	23
8. <i>My name is...</i> (expression orale)	25
9. <i>What is your name?</i> (compréhension orale).	26
10. <i>What is your name?</i> (expression orale).	28

Album 1 WHAT COLOR, SPOT?

31

1. Découverte de l'album.	33
2. Étude des couleurs du récit : <i>yellow, brown</i> (écoute)	34
3. Étude des couleurs du récit : <i>yellow, brown</i> (s'exprimer à l'oral)	36
4. Étude des couleurs du récit : <i>blue, purple</i> (écoute).	38
5. Étude des couleurs du récit : <i>blue, purple</i> (s'exprimer à l'oral)	39
6. Révision des couleurs du récit : <i>brown, yellow, blue, purple</i> , (consolidations, comprendre et s'exprimer à l'oral)	41
7. Étude des couleurs du récit : <i>red, green</i> (écoute)	43
8. Étude des couleurs du récit : <i>red, green</i> (s'exprimer à l'oral)	44
9. Révision des couleurs du récit : apprendre une chanson sur les couleurs	45
10. <i>It is [+ color]?</i> (comprendre à l'oral)	47
11. <i>It is [+ color]</i> (s'exprimer à l'oral)	48
12. <i>What color, Spot?</i> (comprendre et répondre).	50
13. <i>What color is it?</i> (comprendre et répondre)	52
14. Les objets de l'histoire (comprendre l'oral).	53
15. <i>What color is [+ item]?</i> (comprendre et répondre)	54
16. Civilisation (GS/CP), phonologie (CP)	56
17. Évaluation et jeu de révision (CP uniquement)	57
18. Les fruits & les couleurs	59
19. Les fruits & les couleurs, suite	61
20. Les fruits & les couleurs, fin.	62

Album 2 DEER HUNTING

65

1. Étude des mots nécessaires à la compréhension de l'histoire : <i>a deer, hunting, a shadow</i> (écoute)	67
2. Étude des mots nécessaires à la compréhension de l'histoire : <i>a deer, hunting, a shadow</i> (expression orale)	68
3. Découverte de l'épisode 1 : <i>a wolf</i>	70
4. L'épisode 1 : <i>a wolf</i>	71
5. Découverte de l'épisode 2 : <i>a lynx, grey</i> (écoute)	73
6. L'épisode 2 : <i>a lynx, grey</i>	75
7. Découverte de l'épisode 3 : <i>a bear, black</i> (écoute)	77
8. L'épisode 3 : <i>a bear, black</i>	78
9. Découverte de l'épisode 4 : <i>white</i> (écoute)	80
10. L'épisode 4 : <i>white</i> , révision des couleurs (expression orale)	82
11. <i>Is it a deer?</i> (écoute)	84
12. <i>Is it a deer?</i> (expression orale)	85
13. <i>I see [+ animal]</i> (compréhension)	86
14. <i>I see [+ animal]</i> (expression orale)	88
15. Révisions (CP) et PROJET (GS)	90
16. Évaluation et jeu de révision (CP uniquement)	91
17. Civilisation (GS/CP), phonologie (CP)	92
18. <i>Christmas: a present, a friend, Christmas</i> (écoute)	94
19. <i>Christmas: a present, Christmas, a friend</i> (expression orale)	95

Album 3 OLD MACDONALD

97

1. Découverte de l'album	99
2. Épisode 1 : <i>a pig, a duck</i> (écoute)	100
3. Épisode 1 : <i>a pig, a duck</i> (s'exprimer à l'oral)	102
4. Épisode 2 : <i>a cat, a dog</i> (écoute)	104
5. Épisode 2 : <i>a cat, a dog</i> (s'exprimer à l'oral)	105
6. Épisode 3 : <i>a cow, a sheep</i> (écoute)	107
7. Épisode 3 : <i>a cow, a sheep</i> (s'exprimer à l'oral)	109
8. <i>He had [+ animal]</i> (écoute)	111
9. <i>He had [+ animal]</i> (expression orale)	112
10. Révisions : bingo, memory (projet)	115
11. Révisions : leçon à manipuler, labyrinthe (projet)	116
12. Évaluation et jeu du labyrinthe (CP uniquement)	118
13. Civilisation (GS/CP) : les moutons irlandais et les vaches écossaises	119
14. Phonologie (CP uniquement)	119

Album 4 SPOT CAN COUNT

121

1. Les nombres de 1 à 5 (découverte et projet)	124
2. Nombres de 1 à 5 (compréhension)	125
3. Nombres de 1 à 5 (s'exprimer à l'oral)	127
4. Nombres de 1 à 5 (consolidation)	128
5. Nombres de 6 à 8 (compréhension) (CP)	131
6. Nombres 6 à 8 (s'exprimer à l'oral) (CP)	132
7. Nombres 9 et 10 (compréhension) (CP)	133
8. Nombres 9 et 10 (s'exprimer à l'oral) (CP)	135
9. Nombres de 6 à 10 (consolidation) (CP)	137
10. Découverte de l'album.	138
11. <i>Mouse, squirrels, horses</i> (écoute)	140
12. <i>Mouse, squirrels, horses</i> (s'exprimer à l'oral)	141
13. <i>Hens, rabbits, geese, sheep, cows</i> (écoute)	143
14. <i>Hens, rabbits, geese, sheep, cows</i> (s'exprimer à l'oral)	145
15. <i>How many [+ animals]?</i>	147
16. <i>How many [+ animals]?</i> (consolidation)	148
17. Révisions : <i>board game</i> (projet)	150
18. Évaluation (CP uniquement)	151
19. Civilisation (GS/CP) : compter dans d'autres langues	153
20. Phonologie (CP)	153
Présentation des ressources numériques	155
Navigation dans l'application	158
Dans la même collection	159

INTRODUCTION

Depuis 2019, les langues vivantes sont enseignées à la maternelle, dès la MS, avec deux objectifs : d'une part, l'éveil à la diversité linguistique pour faire découvrir la pluralité des langues et d'autre part, une première sensibilisation à une langue vivante étrangère (LVE), en lien avec le CP des écoles de secteur. Ceci permet de mettre en place un parcours cohérent en LVE dans le cadre de la liaison GS-CP. En maternelle, on parle de découverte et d'imprégnation pour se familiariser avec une nouvelle langue.

Au cycle 2, l'apprentissage d'une LVE commence dès le CP depuis 2013 et son enseignement est obligatoire. L'éveil aux langues concerne toutefois également le CP : des prolongements et des aspects culturels sont proposés dans la méthode, en ce sens.

Pour le cycle 2 : la durée hebdomadaire d'enseignement d'une LVE au cycle 2 est de 1h30 en moyenne. **Les séances sont prévues quotidiennement à raison de 20 minutes environ, conformément aux recommandations ministérielles.** Les séances se veulent courtes pour éviter la surcharge cognitive, et fréquentes pour favoriser la mémorisation par la répétition. La variété des activités pendant la séance d'anglais permet de maintenir l'attention et la motivation.

En maternelle : le professeur des écoles n'est pas obligé de suivre à la lettre le déroulement des séances, parce qu'il s'agit d'une découverte, d'une imprégnation pour se familiariser avec une nouvelle langue. L'éveil à la diversité linguistique permet aux élèves de jouer avec le matériau sonore qu'est la langue et de manipuler des mots et des phrases à l'oral. Il va permettre d'acquérir des habiletés phonologiques (musicalité, intonation, accentuation, rythme, prononciation) qui vont être autant de ponts vers une maîtrise consolidée et une stabilisation de la langue française. La mémorisation d'un lexique simple et usuel dans une autre langue va progressivement s'installer.

Au cycle 2, l'apprentissage commence et sera évalué avec des objectifs culturels et phonologiques, avec la mémorisation d'un lexique et de formulations. La méthode présente donc des séances plus approfondies pour les CP, afin de les **différencier**.

Les programmes en langues vivantes pour le cycle 2 s'appuient sur **3 compétences langagières : comprendre à l'oral, prendre part à une conversation et s'exprimer oralement en continu.**

Seuls les CP sont évalués dans ces 3 compétences langagières orales.

La méthode est « clé en main » pour faciliter la mise en œuvre par le professeur des écoles. C'est dans un climat de bienveillance propice aux échanges que l'enseignant mènera les activités en anglais. Les élèves apprennent en jouant, en mémorisant, en se remémorant, en s'exerçant et en réfléchissant.

LA DÉMARCHE DE STORYTELLING

POURQUOI UTILISER LES ALBUMS DE LITTÉRATURE DE JEUNESSE ANGLO-SAXONNE ?

Il convient de garder à l'esprit l'âge des élèves de GS et de cycle 2 dans le choix des contenus culturels et linguistiques. Les albums de littérature de jeunesse choisis sont des supports authentiques visant à partager la culture d'enfants anglo-saxons d'âge similaire, avec un apport lexical et linguistique riche. En proposant des histoires qui sollicitent les aspects émotionnel et affectif, ils correspondent aux goûts des élèves. **L'enseignant fait vivre l'album par une lecture interprétative et fréquente, la répétition faisant partie du processus d'apprentissage d'une langue.** Mais la lecture faite par le professeur n'est pas lassante, grâce au plaisir de retrouver les émotions suscitées par l'histoire. Le *storytelling* n'est pourtant pas une simple narration d'histoires pour accompagner ou clore une séquence, mais **une démarche complète qui implique émotionnellement et cognitivement l'apprenant.** En effet, celle-ci engage les élèves dans **un projet d'apprentissage avec une tâche finale leur permettant de progresser dans l'acquisition des compétences langagières orales.** **C'est une démarche qui donne du sens aux apprentissages à travers des projets liés aux albums** (théâtralisation, réalisation d'un livre-papier ou vidéo, utilisation d'un jeu, raconter l'histoire avec ses propres mots, etc.), **avec des moments de compréhension active et de prise de parole.** **Cette démarche actionnelle** a donc pleinement sa place dans le *storytelling*. Les projets, en lien avec les albums en anglais, permettent de développer la créativité langagière des élèves, même si elle reste modeste, au travers d'activités motivantes. Toutefois, les programmes rappellent que **« la tâche finale reste un moyen et non une fin. La finalité d'une séquence de langue est avant tout de développer les compétences langagières de l'élève à travers une connaissance plus fine et plus approfondie de la langue et de la culture qui la sous-tend. »**

Si chaque album apporte un élément langagier intéressant sans détruire le plaisir de lire, il arrive aussi que l'enseignant lise d'autres albums aux élèves, en rapport avec le thème étudié, comme supplément d'âme. Cette mise en réseau contribue à l'enrichissement de la culture littéraire des élèves prônée dans les nouveaux programmes.

Les programmes insistent également sur **les croisements entre enseignements.** Apprendre à faire des liens est une forme d'intelligence qui apprend à apprendre. C'est ainsi que fonctionne le cerveau, avec ses connexions, par constellations associatives. Le *storytelling* permet de croiser les enseignements. On retrouvera ainsi, des liens entre les séquences en anglais et d'autres disciplines (EPS, arts plastiques...). **La dimension multisensorielle** de l'apprentissage des langues vivantes préconisée par les documents d'accompagnement est intégrée chaque fois que possible dans les séances. Cette approche visant les canaux auditifs, kinesthésiques, visuels et rythmiques favorise la mémorisation, chaque canal pouvant en réactiver un autre.

Pour finir, la méthode accorde **une place privilégiée au récit** : « S'il convient, au fil du temps, d'initier les élèves à tous les types de discours, le récit est particulièrement indiqué tout au long du cursus, et ce dès les débuts de l'apprentissage. Sa maîtrise progressive permet de faciliter le passage de l'école au collège. La narration est un bon support de la construction du discours en continu grâce, notamment, à l'exercice de la reformulation ou de la paraphrase. » (Document d'accompagnement sur les LVE de la DGESCO, 2014)

En résumé, la démarche de *storytelling* dans cet ouvrage, c'est :

- l'utilisation de supports authentiques et motivants pour les élèves ;
- des propositions de projets qui donnent du sens aux apprentissages ;
- des situations de communication permettant de progresser dans les trois compétences langagières du cycle 2 : comprendre l'oral, prendre part à une conversation et s'exprimer oralement en continu ;
- des activités de compréhension et de prise de parole sollicitant autant que possible une approche multisensorielle ;

- le développement d'une culture littéraire ;
- l'utilisation de supports permettant l'acquisition de connaissances sur la culture anglo-saxonne ;
- tisser des liens entre les enseignements ;
- des activités de jeux mettant les élèves en situation de communication, des comptines et des chansons, ce qui autorise une prise de parole continue.

LE CHOIX DES ALBUMS

Quatre albums sont étudiés dans cette méthode : *What color, Spot?, Deer hunting, Old McDonald et Spot can count*. Mais il vous est proposé de manière plus succincte, en prolongement, l'étude de 3 autres petits albums, ce qui fait que ce guide peut couvrir l'année : *What is your name, Spot?, Strawberries are red* et *Peek-a-boo little reindeer* à l'occasion de Noël.

Chaque album a été choisi suivant plusieurs critères : pour le lexique, les formulations à retenir par imprégnation et leur qualité littéraire. Certains des albums ont pu être rencontrés en français en maternelle et les élèves apprécient souvent de les retrouver dans une autre langue. Ceci n'exclut pas la rencontre avec d'autres ouvrages en anglais, moins connus mais porteurs de projets motivants.

Les compétences construites autour des albums de littérature de jeunesse sont autant d'aptitudes qui enrichiront les activités de lecture en langue française : les élèves sont amenés à prendre des indices dans les illustrations, et pendant l'écoute du texte, à focaliser leur attention sur les héros ou les lieux et se poser des questions sur le message véhiculé par l'auteur, ils s'approprient l'histoire et la font vivre. Ils entrent dans l'univers d'un auteur et, le temps d'un album, vivent une aventure.

“A book is like an alligator’s mouth: if you see one open, you will probably disappear inside.”

Lemony Snicket, pseudonyme de l'auteur David Handler, auteur de la série de romans *Les orphelins Baudelaire*.

LA PLAYLIST

Retrouvez toute la playlist des vidéos sur la chaîne Youtube de la méthode :



Lien Youtube vers la **playlist des vidéos** :
<https://tinyurl.com/5n7fb5z8>

UTILISATION DE LA MÉTHODE

Si vous avez un simple niveau :

– **GS simple** : vous pouvez suivre 2 ou 3 albums pour l'année entière. Des variantes sont proposées pour ce niveau, mais vous pouvez aller au-delà si vous souhaitez rester plus longtemps sur un album. Les évaluations ne sont pas pour le niveau GS, car les LVE n'ont pas à être évaluées en maternelle.

En maternelle, on parle d'une initiation à plusieurs langues, mais aussi de la découverte d'une langue « singulière », en lien avec le CP. En général, c'est l'anglais, ce qui justifie l'étude des albums dans l'année, avec une tâche finale pour motiver et donner du sens aux apprentissages.

Si certains élèves sont timides, n'insistez pas pour ne pas les décourager : ils ont le temps, et leur oreille phonique enregistre les nouveaux sons.

– **CP simple** : vous pouvez suivre les 4 albums pour l'année entière, ainsi que l'étude courte des autres albums proposés en prolongement. Des variantes sont proposées pour ce niveau, pour aller plus loin par rapport aux GS. **Les évaluations sont données en fin de séquence pour le niveau CP, mais vous pouvez aussi évaluer tout au long des séances, avec une grille d'observation.**

Si vous avez un double niveau GS/CP : vous pouvez suivre la méthode qui propose des variantes pour l'un ou l'autre niveau, avec des séances adaptées aux plus grands, alors que les plus jeunes peuvent être en autonomie sur une activité de révision, sur un jeu déjà fait.

Tout est modulable afin que vous ayez le choix.

LE COIN ANGLAIS

Pour aider les élèves à mémoriser les éléments de culture, il conviendrait d'avoir un coin anglais. On peut y mettre des dépliants, des objets souvenirs rapportés par les élèves ou l'enseignant, des paquets d'aliments (habitudes culinaires), des photos (habitat, codes vestimentaires, célébration de fêtes) et des albums en anglais très simples, suggérés en prolongement de chaque module, pour constituer une boîte à histoires. Certains sont exploités sur le blog Storytelling2.fr.

Mais surtout, ce coin centralise toutes les flashcards et tous les jeux utilisés en anglais pour y rejouer en autonomie. Pour habituer les élèves à avoir recours à des outils, il est intéressant d'y intégrer un porte-vue avec les images du lexique, mémoire de la classe.



LES ACTIVITÉS RITUALISÉES

Les activités ritualisées permettent aux élèves de prendre la parole dans un contexte de sécurité psychologique, la répétition fréquente des mêmes phrases donnant des repères sûrs et installant des automatismes. Elles facilitent la stabilisation ou la réactivation des savoirs. Sous le nom de « *Warming up* », elles aident les élèves à entrer dans la séance de langues vivantes tout en rebrassant des notions simples étudiées précédemment. Mais pour éviter la lassitude, ces activités doivent varier au fil du temps. **Elles restent simples pour les GS/CP, qui ont déjà beaucoup d'activités ritualisées dans les autres disciplines. Par conséquent, nous avons fait le choix de reporter les rituels habituels de la météo, de la date, des émotions, des saisons, etc. à la méthode Twinkle CE1/CE2.**

PROGRAMMATION POSSIBLE DES ACTIVITÉS RITUALISÉES

Période 1	<ul style="list-style-type: none">– Hello Spot/Goodbye Spot!– Hello girls, hello boys!– Knock, knock. Who is it? It is Spot. Hello Spot!– Knock, knock. Who is it? It's a boy/a girl. He has/She has a (green) tee-shirt.
Période 2	<ul style="list-style-type: none">– Knock, knock. Who is it? It's a boy/a girl. He has/She has a (green) tee-shirt.
Période 3	<ul style="list-style-type: none">– Knock, knock. Who is it? It's a boy/a girl. He has/She has a (green) tee-shirt.– What color is it?
Période 4	<ul style="list-style-type: none">– What color is it?– I see a (bear).– Is it a (wolf)? Yes/No.
Période 5	<ul style="list-style-type: none">– Hello girls, hello boys!– What color is it?– Is it a (cat)? Yes/No.

L'ERREUR ET LA CONFIANCE EN SOI

L'erreur fait partie du processus d'apprentissage, c'est un passage transitoire. C'est pourquoi elle ne doit pas être condamnée, au risque de détruire le plaisir d'apprendre et la confiance en soi. La communication peut exister même avec quelques erreurs, c'est pourquoi il est préférable d'encourager la parole, même timide, et de valoriser la prise de risques et les efforts. Cependant, l'erreur ne doit pas s'installer avec le temps. L'enseignant aura recours à des gestes professionnels bienveillants pour reprendre l'élève au moment opportun et le faire répéter pour l'aider à se corriger. L'intervention des pairs dans une démarche de coopération est encouragée. Chacun apprend à écouter l'autre, à dialoguer, à faire preuve de diplomatie, à accepter de l'aide et à en donner. La plupart des jeux se font en binôme, pour que **tous les élèves parlent et s'entraînent**, afin d'éviter les situations où trois élèves répondent pendant que les autres écoutent passivement. L'enseignant passe alors dans les groupes pour encourager, corriger, faire répéter et féliciter. Des situations où l'élève parle individuellement sont prévues ; en général, elles servent d'évaluation.

IMPLIQUER LES PARENTS

L'adhésion des parents conditionne une partie de la réussite du projet d'apprentissage de l'anglais. Vous pouvez leur communiquer le lien des albums lus à haute voix, afin qu'ils les écoutent avec leur enfant. En publiant sur l'ENT de classe des vidéos des élèves en situation d'apprentissage, vous participez non seulement à l'information des parents, mais vous valorisez aussi auprès d'eux les progrès des élèves. Bon nombre de parents se sont mis à apprendre/réviser l'anglais avec leurs enfants à cette occasion, à organiser un voyage en Angleterre ou à proposer « *an English breakfast* » en classe (attention aux allergies alimentaires et PAI).

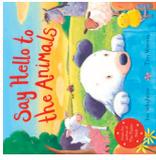
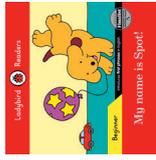


Cécile Trulli, GS, Ecole Manon des Sources, La Gaude

PROGRAMMATION

Compétences langagières A1 travaillées dans chaque module :

Comprendre l'oral (CO) / S'exprimer oralement en continu (EOC) / Prendre part à une conversation (PPC)

MODULES	Objectifs principaux	Lexique	Structures langagières	Éléments culturels	Phonologie
1. Hello, goodbye 	<ul style="list-style-type: none"> Saluer un camarade, prendre congé, installer quelques éléments de phonologie, chanter, dire « bonjour » en anglais, avec une mascotte qui symbolisera l'entrée dans les séances d'anglais. 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Hello!</i> <i>Goodbye, bye-bye!</i> 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Clap your hands, stomp your feet, turn around.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Éveil aux langues : différentes manières de se saluer dans le monde 	<ul style="list-style-type: none"> Le son [h]
2. What is your name, Spot? (Facultatif) 	<ul style="list-style-type: none"> Se présenter et dire son prénom, demander son nom à un camarade, installer quelques éléments de phonologie, chanter. 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Helen, Steve, Tom</i> 	<ul style="list-style-type: none"> <i>What is your name?</i> <i>My name is...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Quelques prénoms anglais Comptine anglo-saxonne 	<ul style="list-style-type: none"> Le [h] aspiré de <i>Helen</i>
3. What color, Spot? 	<ul style="list-style-type: none"> Connaitre le nom des principales couleurs, demander de quelle couleur est quelque chose, installer quelques éléments de phonologie, chanter, utiliser l'adjectif de couleur avant le nom de manière implicite. 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Yellow, purple, red, orange, blue, brown, green</i> 	<ul style="list-style-type: none"> <i>What color, Spot?</i> <i>What color is it?</i> <i>What color is the sun?</i> <i>It is yellow.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Jeux de flashcards Labyrinthe Album authentique de littérature jeunesse Les couleurs de Londres EPS : <i>color hunt</i> Arts plastiques : mélange de couleurs 	<ul style="list-style-type: none"> le [i:] long de <i>green</i> Le [u:] long de <i>blue</i> Le [ɒ] sonore de <i>the</i> Intonation descendante de la question fermée « <i>What color is it?</i> »
4. Strawberries are red (Facultatif) 	<ul style="list-style-type: none"> Connaitre le nom de quelques fruits, utiliser l'adjectif de couleur avant le nom de manière implicite. 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Red strawberries, blue blueberries, yellow bananas, green apples, purple grapes, orange oranges</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Jeux de flashcards Album authentique de littérature jeunesse 	<ul style="list-style-type: none"> Jeux de flashcards Album authentique de littérature jeunesse 	<ul style="list-style-type: none"> Le [i:] long de <i>green</i>

MODULES	Objectifs principaux	Lexique	Structures langagières	Éléments culturels	Phonologie
5. Deer hunting 	<ul style="list-style-type: none"> Connaître le nom de quelques animaux, approfondir le lexique des couleurs, demander quelque chose. 	<ul style="list-style-type: none"> A deer, a wolf, a lynx, a bear White, black, grey Hunting, a shadow 	<ul style="list-style-type: none"> Is it a deer? Yes/No. It is a deer. I see a ... 	<ul style="list-style-type: none"> Jeux de flashcards Album authentique de littérature jeunesse Jeu de plateau EPS : jouer l'histoire Arts plastiques : ombres chinoises 	<ul style="list-style-type: none"> Le [h] aspiré de <i>hunting</i> Le « è » [ə] de <i>bear</i> L'intonation ascendante de la question fermée « <i>Is it a deer?</i> »
6. Peek-a-boo Little reindeer (Facultatif) 	<ul style="list-style-type: none"> Commencer à apprendre le lexique de Noël, revoir le lexique des couleurs, utiliser l'adjectif de couleur avant le nom de manière implicite. 	<ul style="list-style-type: none"> A present, a friend, Christmas 		<ul style="list-style-type: none"> Album authentique de littérature jeunesse 	
7. Old MacDonald 	<ul style="list-style-type: none"> Dire le nom de quelques animaux, connaître leur cri en anglais, installer quelques éléments de phonologie, chanter. 	<ul style="list-style-type: none"> A pig, a duck, a cow, a dog, a cat, a sheep Oink oink, meow meow, quack quack, woof woof, moo moo, baa baa 	<ul style="list-style-type: none"> He had a pig. 	<ul style="list-style-type: none"> Chanson traditionnelle anglaise adaptée en album Jeu du labyrinthe Les vaches et les moutons noirs d'Écosse EPS : fabriquer un jeu de bowling avec les animaux de l'album et y jouer Arts plastiques : masques des animaux avec des assiettes en carton 	<ul style="list-style-type: none"> Le [h] aspiré de <i>had</i> et <i>here</i> Le [i] long de <i>sheep</i> La diphtongue [aʊ] de <i>cow</i> Le [ð] de <i>there, with, that</i>
8. Spot can count 	<ul style="list-style-type: none"> Réciter en anglais la comptine numérique jusqu'à 10, compter (dénombrer) en anglais, approfondir le lexique des animaux, installer quelques éléments de phonologie, chanter. 	<ul style="list-style-type: none"> One, two, three, four, five (GS), six, seven, eight, nine, ten (CP) Mouse, pigs, squirrels, horses, ducks (GS) Hens, rabbits, sheep, cows (CP) 	<ul style="list-style-type: none"> How many [+ animals]? 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 [+ animals]. 	<ul style="list-style-type: none"> Album authentique de littérature jeunesse Jeux de flashcards et jeu de plateau EPS : jeu de marelle (<i>Hopscotch</i>), jeu <i>Fish and Fishermen</i> Arts plastiques : album à compter Éveil aux langues : compter dans d'autres langues 	<ul style="list-style-type: none"> Le [h] aspiré de <i>horse, how, hens</i> Les pluriels [z] ou [s] des noms d'animaux Le son [ð] de <i>three</i> L'intonation descendante de la question ouverte « <i>How many...?</i> »

Répartition GS proposée : 2 ou 3 albums dans l'année, au choix

Hello! Goodbye!

Projet

Un petit film des élèves en train de parler anglais, pour l'ENT de classe.

SÉANCE 1

ENTRÉE DANS LA LANGUE VIVANTE : HELLO

 15 min

Éléments culturels

- Dire bonjour en anglais avec une mascotte qui symbolisera l'entrée dans les séances d'anglais.
- GS : différentes manières de se saluer dans le monde (éveil aux langues).

Matériel

- Marionnette choisie pour entrer dans les séances d'anglais, à placer dans un carton avec quelques objets anglais

Ressources numériques

- Flashcard collective « hello »



À noter

Remarque : pour les élèves de CP, les séances 1 et 2 peuvent être menées conjointement avec des temps plus courts.

1. WARMING UP 5'

Entrée dans l'activité

► Temps de regroupement avec la marionnette

- Le temps de regroupement avec la marionnette sera ritualisé pour commencer la séance d'anglais.

► Mise en scène de la marionnette

- Mettre en scène la rencontre avec la mascotte anglaise : ce temps de rencontre est très important pour poser le contexte. On peut donner un nom à la marionnette. Ce peut être l'ours *Paddington*, *Maisy the mouse* (Mimi la souris), un *Teddy bear*...
- Idées de rencontre : envelopper la mascotte dans un drapeau anglais, la faire sortir d'un carton rempli d'objets évoquant l'Angleterre, la faire parler anglais à l'enseignant, etc. Expliquer que cette marionnette ne parle QUE anglais et qu'on ne pourra s'adresser à elle que dans cette langue. Mais on va tous apprendre...

Objectif

- Entrer dans la séance d'anglais

2. RECYCLING 2'**Premier diagnostic des connaissances des élèves****► Mots connus des élèves**

- Demander si les élèves connaissent quelques mots anglais, les laisser s'exprimer et répéter. Leur dire qu'ils en connaissent sans le savoir : « *cheese, fish, chicken, t-shirt, chewing gum, football, klaxon, basket, jogging, batman...* »
- Définir rapidement chaque mot énoncé par les élèves. Cela rassurera les élèves dans leur communication avec la marionnette : ils ne partent pas de zéro.

Compétences langagières

- Écouter et comprendre
- Parler en continu

3. TEACHING 3'**Saluer****► La marionnette**

- Faire parler et mettre en scène la marionnette : elle dit « *hello* » de très nombreuses fois, en sortant de son carton, à l'enseignant et aux élèves. L'enseignant peut utiliser la main pour faire un signe et montrer qu'il s'agit d'une salutation et faire s'incliner le corps de la mascotte comme si elle se courbait. La marionnette peut aussi aller dire bonjour aux poupées, à l'ATSEM et aux AESH, afin que les élèves s'imprègnent bien de la prononciation par de nombreuses écoutes.
- Remarque : bien insister sur le [h] de « *hello* » qui se prononce en anglais.
- L'enseignant demande : « Que peut donc dire la marionnette ? Elle dit bonjour en anglais. Comment le savez-vous ? (signe de la main, inclinaison du corps). »
« Oui, elle dit bonjour : on dit "*hello*" en anglais. »

Compétence langagière

- Écouter et comprendre

Objectif

- Découvrir un nouveau lexique par imprégnation

4. LEARNING 4'**Saluer****► Hello**

- Faire répéter de nombreuses fois « *hello* » avec l'appui de la flashcard collective et y associer le geste de la main. Cette flashcard peut être celle de la méthode ou une photo de la mascotte, de face, en train de dire bonjour de la main (ce sera plus proche de l'univers des élèves de la classe).
- Répétition d'abord collective, puis par petits groupes, et enfin individuelle.

Compétence langagière

- Écouter et comprendre

Objectif

- Mémoriser et répéter le lexique

PHONOLOGIE :

- Bien insister sur le [h] de « *hello* » qui se prononce en anglais, en reprenant les élèves si nécessaire, avec bienveillance, pour une entrée positive dans la langue. Ils doivent sentir leur souffle sur la main lorsqu'ils prononcent le [h].

Éléments culturels (éveil aux langues)

- Certains élèves voudront peut-être faire un bisou à la marionnette. Expliquer que, si en France on se fait la bise pour dire bonjour, les Anglais ne le font pas : ils se donnent une accolade.
- Pour une ouverture culturelle (éveil aux langues en GS), demander aux élèves s'ils connaissent d'autres moyens de dire bonjour avec le corps : « *checker* » (anglicisme, qui vient du québécois (en anglais : *to check*)), se serrer la main (Allemagne), s'incliner avec les mains le long du corps (Japon), joindre les mains (Inde), se dire bonjour sans contact (USA), contact nez contre nez (Inuits, Maoris de Nouvelle Zélande), etc. Faire un salut qui ne convient pas dans ces pays serait mal vu.

5. SUMMARY 1'**Qu'avez-vous appris ?**

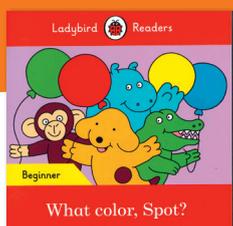
- À dire bonjour, quelques mots en anglais, et fait la rencontre la nouvelle mascotte de la classe.
- Ranger la marionnette dans son carton pour clore la séance.

Idée

Pour réutiliser le mot en contexte, accueillir les élèves les matins suivants en disant « *hello* » et en faisant des saluts autres que « le bisou » : « *checker* », taper dans les mains, se serrer dans les bras, s'incliner, etc.

What color, Spot?

Eric Hill



Projet

CP : *Retelling a story* (raconter l'histoire)

GS : Créer un album numérique à la manière de **What color, Spot?**

Le chien **Spot** est très populaire chez les jeunes élèves en français. Ce sera une bonne surprise pour eux de le retrouver en anglais. Il existe toute une série d'albums narrant les aventures amusantes et éducatives de ce petit chien. Les histoires de **Spot** sont simples et faciles à suivre, ce qui est parfait pour les jeunes esprits en développement. Elles sont souvent centrées sur des thèmes quotidiens auxquels les enfants peuvent s'identifier, avec une dominante éducative pour enseigner les concepts de base. L'univers de référence est ici celui de l'école, bien connu des élèves. Le lexique travaillé est celui des couleurs. Il servira pour les activités de tous les autres albums, ce qui explique qu'il est étudié en premier. Ce sera l'occasion de rencontrer de nombreux jeux de mémorisation, qui seront réutilisés dans les autres albums. Ils sont parfois répétitifs, ce qui donne un cadre rassurant aux élèves. Les illustrations sont simples et colorées, elles permettent de mieux comprendre l'histoire. La structure est répétitive, ce qui permet de mémoriser plus facilement les formulations « *What color is...?* » et « *It is...* », ainsi que le lexique, au fil des lectures.

Les séances sont prévues pour 20 min environ, quotidiennement, conformément aux recommandations ministérielles, mais il arrive que cela prenne un peu plus de temps. Si vos élèves ont besoin de revenir sur une formulation, n'hésitez pas à reprendre des jeux de mémorisation. À l'inverse, si les élèves sont à l'aise, vous pouvez fusionner 2 séances qui se suivent ou « sauter » une séance. Des pistes de différenciation et des variantes sont prévues, selon le niveau des élèves. Vous connaissez vos élèves mieux que personne : le « clé en main » n'exclut pas une réappropriation de la séquence par l'enseignant.

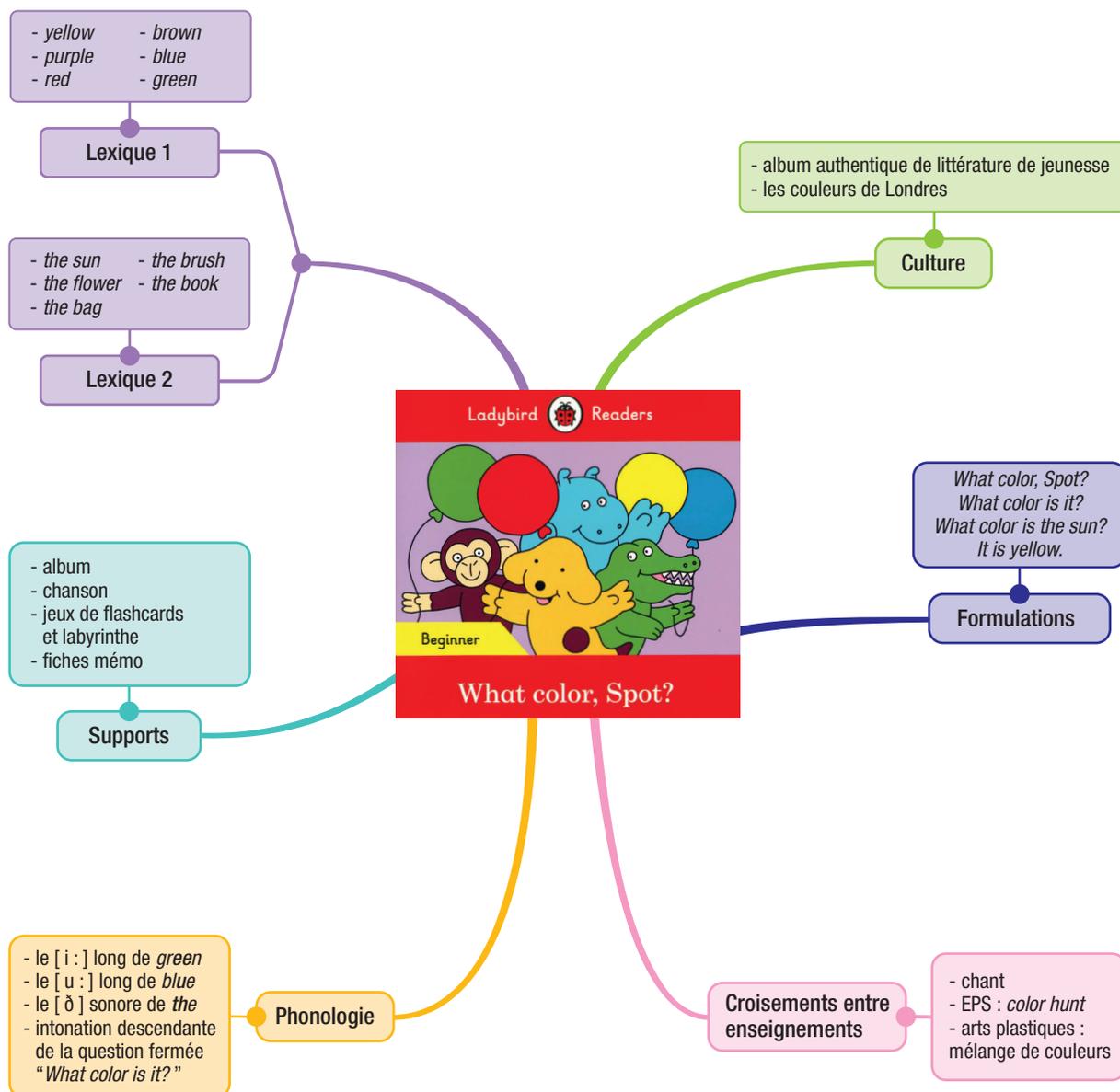
L'évaluation peut se faire en continu avec une grille d'observation pour noter : la bonne compréhension de l'histoire, la compréhension des couleurs, l'expression de la phrase « *It is [+ nom de la couleur]* » et la question « *What color is...?* » **Une séance d'évaluation plus formelle est toutefois prévue, pour les CP uniquement.**

Pensez à bien préparer le matériel en amont afin de ne pas interrompre le bon déroulement de la séance.

La plupart des jeux dans cette séquence se font avec les crayons de couleurs, les flashcards collectives et individuelles.

Beaucoup d'activités de cette séquence peuvent être réalisées dans la cour en APQ, comme par exemple le jeu « écoute et touche ». L'enseignant aura préparé des objets éparpillés dans la cour, mais aussi des flashcards. Les élèves peuvent toucher aussi les vêtements de couleurs de leurs camarades.

Remarque : « *color* » s'écrit aussi bien « *color* » que « *colour* », le premier étant la graphie en anglais *British*, le dernier étant la graphie en anglais *américain*. L'album s'appelant **What color, Spot?**, on privilégiera l'emploi de « *color* ».



COMPÉTENCES TRAVAILLÉES AUTOUR DE CET ALBUM	Domaines du socle
<p>Comprendre l'oral</p> <p>Écouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des textes simples lus par le professeur : l'histoire en anglais, la question « <i>What color is it?</i> », la phrase « <i>It is [+ color]</i> », le nom des couleurs en anglais.</p>	1, 2
<p>S'exprimer oralement en continu</p> <p>En s'appuyant sur un modèle : réciter, raconter l'histoire selon ses capacités : la phrase « <i>It is [+ color]</i> », le nom des couleurs en anglais.</p>	1, 2
<p>Prendre part à une conversation</p> <p>Participer à des échanges simples pour être entendu et compris dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne : la question « <i>What color is it?</i> »</p>	1, 2, 3
<p>Découvrir quelques aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale</p> <p>Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés : <i>album authentique de littérature de jeunesse, les couleurs de Londres.</i></p>	1, 2, 3, 5