

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)	24
8. <i>My name is...</i> (expression orale)	26
9. <i>What is your name?</i> (compréhension orale)	27
10. <i>What is your name?</i> (expression orale)	29

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>yellow, brown, blue, purple</i> (consolidation, 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	60
19. Les fruits & les couleurs, suite	61
20. Les fruits & les couleurs, fin	63

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)	93
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 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)	131
6. Nombres 6 à 8 (s'exprimer à l'oral)	132
7. Nombres 9 et 10 (compréhension)	133
8. Nombres 9 et 10 (s'exprimer à l'oral)	135
9. Nombres de 6 à 10 (consolidation)	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), CP	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 Phonologie (CP uniquement)	153

Présentation des ressources numériques	155
---	------------

Dans la même collection	159
--	------------

INTRODUCTION

À l'école maternelle, on ne parle pas encore d'un enseignement structuré d'une langue vivante, mais d'un éveil à la diversité linguistique. Celui-ci comporte deux volets complémentaires : l'ouverture à la pluralité des langues et une première découverte d'une langue singulière. En grande section, cette découverte peut être davantage structurée, notamment dans la continuité avec le CP, tout en conservant les modalités propres à la maternelle : des temps courts, réguliers, ludiques, sensoriels et largement oraux. Le guide ministériel pour l'éveil à la diversité linguistique rappelle qu'à partir de cinq ans, les élèves peuvent notamment écouter, reconnaître et reproduire des mots et de courts énoncés, comparer des sonorités ou des systèmes d'écriture, mémoriser des comptines et des chansons, jouer avec les nombres dans plusieurs langues et s'ouvrir à des faits culturels.

Le programme de l'école maternelle réaffirme, plus largement, des principes qui correspondent à cette démarche : des apprentissages réguliers, progressifs et variés, l'importance du jeu, de l'action, des interactions, de la mémorisation et de la répétition, l'engagement des élèves dans des projets, la limitation du recours aux fiches, l'ouverture sur la pluralité des cultures du monde et une évaluation positive fondée sur l'observation des progrès. La liaison GS-CP doit permettre une véritable continuité des apprentissages.

Au cycle 2, l'apprentissage structuré d'une langue vivante commence au CP. Le programme vise au CP le niveau **pré-A1** pour les activités orales. La priorité reste donc nettement l'oral, écouter et comprendre, reproduire un modèle oral, raconter très brièvement, se présenter et commencer à interagir dans des échanges simples. **La médiation apparaît également dès le CP**, notamment lorsqu'un élève aide, montre, coopère, transmet une information simple ou repère une similitude ou une différence culturelle. La lecture et l'écriture en langue cible ne deviennent des activités langagières structurées qu'à partir du CE2.

Le volume horaire de référence au cycle 2 est de **54 heures annuelles**, soit **90 minutes par semaine**. Le programme recommande des séances régulières de 20 à 30 minutes, afin de placer les élèves dans un apprentissage continu. Dans cette méthode, les séances restent volontairement courtes et fréquentes pour favoriser l'attention, l'exposition répétée à la langue et la mémorisation.

En maternelle, le professeur n'est pas tenu de suivre à la lettre le déroulement proposé, les activités peuvent être adaptées au profil du groupe. L'objectif est d'abord de familiariser l'oreille avec une nouvelle langue, de développer la curiosité pour les langues et leurs sonorités et de donner envie d'oser parler. L'écoute précède la reproduction et on va du collectif vers le petit groupe puis, lorsque l'enfant est prêt, vers une prise de parole plus individuelle. Il ne s'agit pas d'exiger une performance linguistique, mais de faire entendre, comprendre, jouer, bouger, chanter, répéter et mémoriser.

Au CP, les mêmes principes restent pertinents, mais l'apprentissage devient structuré et progressif, les formulations sont mémorisées dans des situations de communication, l'ancrage culturel est explicite et les élèves sont placés dans des tâches simples qui articulent comprendre, dire et faire. L'approche orientée vers l'action donne une finalité claire à la prise de parole et conduit à de petits projets collectifs.

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 CP dans le choix des contenus culturels et linguistiques. Les albums de littérature de jeunesse choisis sont des supports authentiques qui donnent accès à une langue portée par une histoire, des personnages, des émotions et un univers culturel. Ils ne sont donc pas de simples prétextes à l'apprentissage d'une liste de mots.

L'enseignant fait vivre l'album par une lecture interprétative et fréquente, la répétition faisant partie du processus d'apprentissage d'une langue. Mais cette lecture faite par le professeur n'est pas lassante : les élèves retrouvent les émotions, les anticipations et les éléments familiers du récit. Le *storytelling* n'est pas une simple narration d'histoires pour accompagner ou clore une séquence, il constitue une démarche qui engage les élèves dans un projet d'apprentissage et dans des activités de compréhension, d'écoute, de mémorisation, de prise de parole et d'action.

En GS, l'album permet surtout d'écouter, repérer, associer, mimer, répéter, chanter, reformuler avec l'aide de l'adulte et jouer avec les sonorités. Les illustrations soutiennent la compréhension et permettent de faire des liens entre ce qui est entendu, vu et compris. La production orale n'est jamais forcée, le professeur laisse à chaque enfant le temps nécessaire pour oser la langue.

Au CP, l'album nourrit la compréhension de l'oral, la reproduction de modèles, la narration très brève et les premières interactions. Le programme cite explicitement les albums de littérature de jeunesse parmi les supports permettant aux élèves de suivre le fil d'une histoire adaptée à leur âge et suffisamment étayée. L'élève apprend à reconnaître des mots familiers, à s'appuyer sur les indices visuels et sonores, puis à produire quelques énoncés mémorisés.

Dans les deux niveaux, les projets liés aux albums donnent du sens aux apprentissages. **La tâche finale reste un moyen et non une fin**, elle permet de réinvestir ce qui a été entendu, compris et mémorisé dans une réalisation accessible aux élèves (jeu, petite saynète, chant, enregistrement collectif, production artistique ou autre tâche simple).

Les programmes et le guide insistent également sur les croisements entre domaines ou enseignements. À l'école maternelle, l'éveil à la diversité linguistique peut nourrir le langage, les activités artistiques, les activités physiques, les premiers outils mathématiques, le repérage dans le temps et l'espace et la découverte du monde. Au CP, les projets de langue peuvent être articulés à des activités physiques, artistiques ou culturelles, à condition que la langue reste mise en situation et fasse sens.

La méthode accorde une place privilégiée au récit. Comme le rappelle le document d'accompagnement des LVE, s'il convient d'initier peu à peu les élèves à tous les types de discours, le récit est particulièrement indiqué tout au long du cursus et dès les débuts de l'apprentissage. Sa maîtrise progressive facilite le passage de l'école au collège, la narration soutenant la construction du discours en continu ainsi que la reformulation et la paraphrase.

La dimension multisensorielle reste centrale, écouter, regarder, manipuler, mimer, bouger, rythmer, chanter et jouer renforcent la compréhension et la mémorisation. Les supports visuels, les objets, les flashcards, les marionnettes ou les albums ne sont pas des fins en soi, ils deviennent des outils lorsqu'ils servent un objectif d'apprentissage précis.

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

- l'utilisation d'albums authentiques, motivants et culturellement riches ;
- en GS, un éveil à la diversité linguistique et une découverte progressive de l'anglais fondés sur l'écoute, le jeu, le corps et la mémorisation ;
- au CP, un apprentissage structuré donnant la priorité à la compréhension et à l'expression orales, au niveau pré-A1 ;

- des situations de communication et de petites tâches qui mettent en relation avec le dire et le faire des projets qui donnent une finalité identifiable aux apprentissages ;
- un ancrage culturel réel, porté par les albums, les comptines, les jeux, les objets et les modes de vie ;
- des interactions entre pairs et des situations de coopération qui font une première place à la médiation au CP ;
- une approche multisensorielle et des réactivations fréquentes pour stabiliser les acquis.

LE CHOIX DES ALBUMS

Quatre albums sont étudiés dans cette méthode : *What color, Spot?, Deer hunting, Old MacDonald* et *Spot can count*. Mais ils peuvent être abordés de manière plus succincte, en prolongeant l'étude de trois autres petits albums, ce qui permet de 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 selon plusieurs critères, accessibilité du texte, qualité littéraire et graphique, potentiel émotionnel, richesse des répétitions, possibilités d'action et de jeu, intérêt culturel, lexique et formulations que les élèves peuvent comprendre puis réemployer. Certains albums ont pu être rencontrés en français à l'école maternelle, cette familiarité peut sécuriser l'entrée dans l'écoute d'une autre langue.

Les compétences construites autour des albums sont autant d'aptitudes qui enrichiront les activités de lecture de l'élève, prendre appui sur les illustrations, focaliser son attention sur les personnages ou les lieux, anticiper, mémoriser une trame répétitive, repérer des indices et mettre en relation plusieurs informations. Les élèves 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 vers la **playlist des vidéos** :

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

UTILISATION DE LA MÉTHODE

Si vous avez un simple niveau

GS simple : Vous pouvez suivre deux ou trois albums sur l'année entière. Les variantes proposées permettent d'adapter les attentes au niveau du groupe. En GS, on privilégie l'écoute, la compréhension en contexte, la reproduction de mots ou de courts énoncés, les comptines, les jeux, le mime et les activités culturelles. Il n'y a pas d'évaluation sommative en langue, les progrès sont observés positivement au fil des situations. L'enfant n'est pas obligé de parler individuellement s'il n'est pas prêt.

CP simple : Vous pouvez suivre les quatre albums proposés en prolongement. Les activités ciblent prioritairement la compréhension de l'oral, les repères phonologiques, la reproduction de modèles, la narration très brève, la présentation de soi et les premières interactions. Le programme vise le niveau pré-A1 pour les activités orales. Les observations et évaluations portent donc d'abord sur ce que l'élève comprend et produit à l'oral, dans des situations familières et fortement étayées.

Double niveau GS/CP : La méthode peut être suivie en commun, en modulant les attendus. Une même situation peut relever de la découverte et de l'imprégnation pour les GS, tandis que les CP sont davantage sollicités pour comprendre, reproduire, interagir et réinvestir des formulations mémorisées. Cette organisation permet de construire une vraie continuité GS-CP.

Tout est modulable afin que vous ayez le choix.

LE COIN ANGLAIS

Un espace dédié aux langues aide les élèves à retrouver, manipuler et mémoriser ce qui a été découvert. Pour ancrer les éléments de culture, 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 recourir à des outils, il est intéressant d'y intégrer un porte-vue avec les images du lexique, mémoire de la classe. En GS, il peut prendre la forme d'un véritable coin-langues, albums, objets culturels, marionnettes, cartes-images, comptines ou traces des langues présentes dans la classe. L'espace doit rester accessible, évolutif et agréable, afin de susciter la curiosité et de permettre des réactivations spontanées.



LES ACTIVITÉS RITUALISÉES

Les activités ritualisées permettent aux élèves d'entrer rapidement dans la langue dans un contexte sécurisant. La répétition fréquente de formulations connues donne des repères, soutient l'attention et facilite la mémorisation. Sous le nom de *Warming up*, elles réactivent des acquis sans transformer la séance en récitation mécanique et aident les élèves à entrer dans la séance de langue tout en rebrassant des notions déjà étudiées.

En GS, ces rituels restent très simples, saluer, répondre par un geste ou un mot, reconnaître une formulation, chanter, compter, mimer, montrer une image ou jouer avec une sonorité. Ils peuvent aussi ouvrir ponctuellement à d'autres langues de la classe ou du monde, conformément à l'objectif d'éveil à la pluralité linguistique. Au CP, les rituels soutiennent l'interaction, saluer, se présenter, répondre à une question simple, exprimer un ressenti, comprendre une consigne ou mener un petit jeu. Ils constituent aussi des situations pertinentes pour observer les progrès des élèves au fil de l'eau.

Comme les GS et les CP ont déjà beaucoup d'activités ritualisées dans les autres disciplines, les rituels habituels de la météo, de la date, des émotions et des saisons sont reportés à la méthode Twinkle CE1/CE2.

PROGRAMMATION POSSIBLE DES ACTIVITÉS RITUALISÉES

Période 1	<i>Hello Spot! / Goodbye Spot!</i> <i>Hello girls, hello boys!</i> <i>Knock, knock. Who is it? It is Spot. Hello Spot!</i>
Période 2	<i>Knock, knock. Who is it? It is a boy / a girl.</i> <i>He has / She has a (green) tee-shirt.</i>
Période 3	<i>Knock, knock. Who is it? It is a boy / a girl.</i> <i>What color is it?</i>
Période 4	<i>What color is it?</i> <i>I see a (bear).</i> <i>Is it a (wolf)? Yes / No.</i>
Période 5	<i>Hello girls, hello boys!</i> <i>What color is it?</i> <i>Is it a (cat)? Yes / No.</i>

L'ERREUR ET LA CONFIANCE EN SOI

L'erreur fait partie du processus d'apprentissage, elle n'a pas à être condamnée. À l'école maternelle comme au CP, l'enseignant crée un climat sécurisant qui donne envie d'essayer, de recommencer et d'oser prendre la parole. La communication peut exister avec des approximations, l'objectif est d'abord de comprendre et de se faire comprendre dans des situations adaptées à l'âge.

En GS, l'adulte respecte le temps d'appropriation de chacun, écouter peut constituer une véritable activité d'apprentissage avant toute production. Les répétitions collectives, les jeux, le mime et le petit groupe permettent une entrée progressive dans la parole. Au CP, l'enseignant encourage les prises de parole, puis aide l'élève à revenir sur certaines erreurs, notamment de prononciation, sans interrompre systématiquement l'échange.

La coopération est encouragée, les élèves apprennent à écouter l'autre, à dialoguer, à aider un camarade, à demander ou signifier qu'ils ont compris. Ces gestes simples relèvent déjà, au CP, de la **médiation** et contribuent à construire un sentiment de compétence et un climat de classe serein.

IMPLIQUER LES PARENTS

L'adhésion des familles soutient la continuité des apprentissages et conditionne une partie de la réussite du projet. Les parents peuvent être informés des albums lus, des comptines apprises et des projets menés, et avoir accès à certains enregistrements afin que les enfants puissent les réécouter avec eux. En publiant sur l'ENT de classe des vidéos des élèves en situation d'apprentissage, l'enseignant valorise leurs progrès. Bon nombre de parents se mettent alors à apprendre ou réviser l'anglais avec leur enfant, à organiser un voyage ou à proposer un *English breakfast* en classe (attention aux allergies alimentaires et aux PAI).

En maternelle, l'implication des familles prend une dimension supplémentaire, **les langues présentes à la maison** peuvent, lorsque les familles le souhaitent, être valorisées dans la classe. Un mot, une comptine, une formule de salutation ou un enregistrement peuvent enrichir le patrimoine linguistique commun et montrer aux élèves que le plurilinguisme constitue une richesse. Des projets culturels simples, goûter anglais, comptine, journée thématique ou découverte d'un jeu de cour, peuvent aussi associer les familles, tout en conservant l'objectif principal, faire vivre aux élèves une rencontre positive, régulière et progressive avec les langues et les cultures.

RÉFÉRENCES INSTITUTIONNELLES UTILISÉES POUR CETTE MISE À JOUR

– Programme d'enseignement de l'école maternelle (cycle 1), BO n° 19 du 7 mai 2026, applicable à la rentrée 2026-2027.

– Guide pour l'éveil à la diversité linguistique en maternelle, ministère de l'Éducation nationale, juin 2023.

– Programme de langues vivantes étrangères et régionales pour le cycle 2, BO n° 12 du 19 mars 2026, applicable au CP à la rentrée 2026-2027.



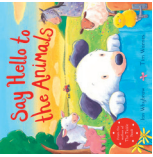
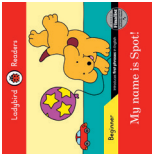
Cécile Trulli, GS, Ecole Manon des Sources, La Gaudie

PROGRAMMATION GS-CP

ANGLAIS ET ÉVEIL À LA DIVERSITÉ LINGUISTIQUE

Mise en conformité 2026 – à partir de la programmation existante

Repères 2026 : en GS, les situations relèvent de l'éveil à la diversité linguistique ; les formulations proposées sont donc des repères de mise en œuvre et non des attendus langagiers formels. Au CP, les projets privilégient l'oral, l'interaction et de premières formes très simples de médiation. L'ancrage culturel et la tâche finale donnent une finalité concrète aux apprentissages.

Modules / supports	Objectifs principaux	GS – Cycle 1 Éveil à la diversité linguistique	CP – Cycle 2 LVE	Ancrage culturel / phonologie	Ancrage culturel	Projet final / tâche actionnelle	Médiation au CP
1. Hello, goodbye Album / chanson 	Saluer ; comprendre et reproduire des formules ritualisées ; jouer avec les sonorités.	Découvrir une langue singulière sans la confondre avec un enseignement structuré de LVE. Écouter, reconnaître et reproduire des mots ou de courts énoncés ; comparer des sonorités ; participer à des jeux, comptines et rituels.	CO : comprendre quelques mots familiers et expressions très courantes. EOC : reproduire un modèle oral. EOI : utiliser des procédés très simples pour commencer ou terminer un échange bref (saluer, prendre congé).	Éveil aux langues et aux différentes manières de se saluer dans le monde. Travail de l'écoute et de la reproduction phonologique.	Découvrir un élément du quotidien, une comptine, un album ou une pratique culturelle du monde anglophone, et le mettre en relation avec l'environnement des élèves.	Réaliser collectivement une production simple destinée à la classe ou à un autre groupe, en réemployant les formulations travaillées pour atteindre un but concret.	Aider un camarade à comprendre ou à réaliser la tâche en montrant, répétant ou reformulant très simplement une information.
2. What's your name, Spot? (facultatif) 	Se présenter et demander le prénom ; mémoriser une structure courte.	Explorer des structures pour se présenter et interagir : saluer, dire son prénom, demander celui d'un autre. Privilégier l'écoute, l'imitation, le jeu et la répétition, sans exigence de performance individuelle.	CO : comprendre une question très familière. EOC/EOI : dire son prénom et échanger une information simple : What's your name? / My name is...	Quelques prénoms anglais ; comptine anglo-saxonne. Repérage de sonorités propres à l'anglais.	Découvrir un élément du quotidien, une comptine, un album ou une pratique culturelle du monde anglophone, et le mettre en relation avec l'environnement des élèves.	Réaliser collectivement une production simple destinée à la classe ou à un autre groupe, en réemployant les formulations travaillées pour atteindre un but concret.	Aider un camarade à comprendre ou à réaliser la tâche en montrant, répétant ou reformulant très simplement une information.
3. What color, Spot? 	Comprendre et nommer quelques couleurs ; associer parole, image et action.	Écouter, identifier, appairer et reproduire des mots ; jouer avec les couleurs et les sonorités. Les supports écrits éventuels restent des objets d'observation, non un apprentissage de la lecture en anglais.	CO : repérer et reconnaître les couleurs dans un énoncé très simple ; comprendre et agir. EOC : reproduire un modèle oral. L'écrit n'est pas une activité langagière structurée au CP.	Jeux de flashcards : album authentique de littérature de jeunesse ; couleurs de Londres / bus, boîtes aux lettres, etc., si ces références sont réellement travaillées.	Découvrir un élément du quotidien, une comptine, un album ou une pratique culturelle du monde anglophone, et le mettre en relation avec l'environnement des élèves.	Réaliser collectivement une production simple destinée à la classe ou à un autre groupe, en réemployant les formulations travaillées pour atteindre un but concret.	Aider un camarade à comprendre ou à réaliser la tâche en montrant, répétant ou reformulant très simplement une information.

4. Strawberries are red <i>(facultatif)</i> 	Comprendre quelques fruits et couleurs ; mémoriser par répétition et association.	Découvrir des mots dans une langue singulière, les associer à des images, les reproduire ; comparer éventuellement leur forme sonore avec d'autres langues.	CO : reconnaître quelques mots familiers. EOC : reproduire des mots ou groupes de mots. Comprendre et agir à partir d'une consigne simple.	Album authentique ; découverte culturelle liée à l'album et aux usages alimentaires, sans réduire la séance à une liste lexicale.	Découvrir quelques aliments, habitudes ou comptines liés à l'alimentation dans des contextes anglophones.	Composer puis présenter un menu, un panier ou une commande simple dans une situation de jeu ayant un destinataire.	Aider un camarade à comprendre un choix ou une demande en montrant, répétant ou reformulant avec des mots connus.
5. Deer hunting 	Comprendre et nommer quelques animaux ; suivre une trame répétitive.	Écouter une histoire, repérer des mots récurrents, associer image et parole, mimer ; développer la conscience phonologique par l'écoute de sonorités nouvelles.	CO : suivre le fil d'une histoire adaptée et suffisamment étayée ; repérer/reconnaître/identifier EOC : reproduire un modèle oral ; raconter très brièvement avec fort étayage.	Album authentique ; ouverture à l'univers culturel porté par le récit. Phonologie travaillée à partir des mots réellement rencontrés.	Découvrir un élément du quotidien, une comptine, un album ou une pratique culturelle du monde anglophone, et le mettre en relation avec l'environnement des élèves.	Réaliser collectivement une production simple destinée à la classe ou à un autre groupe, en réemployant les formulations travaillées pour atteindre un but concret.	Aider un camarade à comprendre ou à réaliser la tâche en montrant, répétant ou reformulant très simplement une information.
6. Peek-a-boo little reindeer <i>(facultatif)</i> 	Réactiver le lexique et les structures apprises dans un album de Noël.	Découvrir une fête et un imaginaire culturel à travers album, chanson, images et objets ; écouter et reproduire quelques éléments familiers.	CO/EOC : comprendre et reproduire des mots et expressions très courants dans un contexte culturel familier et fortement étayé.	Noël dans des pays anglophones ; littérature jeunesse. Éviter une approche uniquement décorative : les faits culturels soutiennent la langue.	Découvrir quelques traditions de Noël dans des pays anglophones à partir de supports authentiques adaptés à l'âge.	Préparer une carte ou une courte présentation collective pour faire découvrir à un destinataire une tradition étudiée.	Transmettre à un camarade une information culturelle simple à partir d'une image, d'un mot ou d'une formule connue.
7. Old MacDonald 	Comprendre et nommer des animaux ; chanter ; associer sons, animaux et paroles.	Apprendre et mémoriser une comptine/chanson dans une autre langue ; jouer avec les sons, les onomatopées et les rythmes ; comparer éventuellement avec d'autres langues.	CO : suivre une chanson et reconnaître des éléments familiers. EOC : reproduire un modèle oral, chanter. Médiation : coopérer dans une production collective.	Chanson traditionnelle anglophone ; comparaison possible des cris d'animaux selon les langues. Travail rythmique et phonologique.	Découvrir la comptine traditionnelle <i>Old MacDonald Had a Farm</i> et quelques représentations de la ferme dans la culture enfantine anglophone.	Créer et présenter collectivement un nouveau couplet de la comptine pour faire découvrir un animal de la ferme à un autre groupe.	Coopérer pour choisir l'animal et aider un camarade à associer son nom, son cri et l'image correspondante.
8. Spot can count 	Comprendre les nombres et compter dans une situation de jeu.	Jouer et comprendre les nombres dans plusieurs langues ; en GS, aller jusqu'à 5 selon le guide ; utiliser albums à compter, jeux, gestes et comptines.	CO : comprendre les nombres dans une consigne simple. EOC : reproduire une suite numérique ; comprendre et agir. L'écrit chiffré peut servir d'appui, sans installer une activité de lecture en anglais.	Album à compter ; comparaison des nombres dans plusieurs langues possible pour assurer la continuité avec l'éveil à la diversité linguistique.	Découvrir un élément du quotidien, une comptine, un album ou une pratique culturelle du monde anglophone, et le mettre en relation avec l'environnement des élèves.	Réaliser collectivement une production simple destinée à la classe ou à un autre groupe, en réemployant les formulations travaillées pour atteindre un but concret.	Aider un camarade à comprendre ou à réaliser la tâche en montrant, répétant ou reformulant très simplement une information.

Hello! Goodbye!

GS - Éveil à la diversité linguistique (5 ans, maternelle)

- En GS, ces activités ne relèvent pas de la langue vivante mais de l'éveil à la diversité linguistique (domaine du langage, programme maternelle, BO n° 19 du 7 mai 2026).
- Compétences GS : percevoir et reproduire des sonorités nouvelles, mémoriser des comptines et des chansons, comparer les langues (anglais, français, langues de la classe) et s'ouvrir aux cultures.
- Les compétences indiquées sur le côté au fil des séances, médiation comprise, concernent le CP uniquement.

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

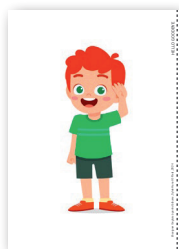
- Dire bonjour en anglais avec une mascotte qui symbolisera l'entrée dans les séances d'anglais.
- GS : différentes manières de se saluer dans le monde (éveil aux langues).

Matériel

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

Ressources numériques

- Flashcard collective « *hello* »

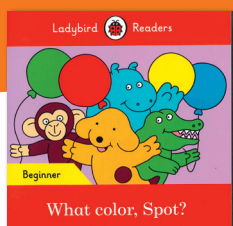


À noter

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

What color, Spot?

Eric Hill



GS - Éveil à la diversité linguistique (5 ans, maternelle)

- En GS, ces activités ne relèvent pas de la langue vivante mais de l'éveil à la diversité linguistique (domaine du langage, programme maternelle, BO n° 19 du 7 mai 2026).
- Compétences GS : percevoir et reproduire des sonorités nouvelles, mémoriser des comptines et des chansons, comparer les langues (anglais, français, langues de la classe), s'ouvrir aux cultures.
- Les compétences indiquées sur le côté au fil des séances, médiation comprise, concernent le CP uniquement.

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 « *colour* » que « *color* », 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* ».