

NIVEAU :
GS
CP

FICHE PÉDAGOGIQUE

★ Mon premier
livre en anglais



Splat

goes to the doctor

Rob Scotton



SOMMAIRE

Le livre peut être étudié en 5 séances :

Séance 1 : Découverte de l'album (Couverture et 4 ^{ème} de couverture)	p.3
Séance 2 : Splat à l'école : annonce de la visite médicale (Pages 1 à 3)	p.4
Séance 3 : La peur (Pages 4 à 8)	p.5
Séance 4 : Le départ et la salle d'attente (Pages 9 à 15)	p.6
Séance 5 : La rencontre avec le docteur, l'examen (Pages 16 à 23)	p.7

Auteur : Rob Scotton
Illustrateur : Rob Scotton
Titre : Splat goes to the doctor

Mots-clés : Univers médical (docteur, infirmière...) chat, peur, corps humain, anglais

Les pour les lecteurs :

- Un album avec de belles illustrations explicites et expressives proches de l'univers de l'enfant qui permettent de mieux comprendre l'histoire.
- Des personnages drôles et attachants adaptés à l'imaginaire et à l'affect de l'enfant.
- Un personnage principal « Splat the cat » de l'âge de l'enfant qui facilite l'identification.
- Une histoire proche du vécu de l'enfant qui permet de désamorcer des angoisses et de rassurer.

Les pour les enseignants :

- Un texte et des dialogues simples qui permettent de travailler le vocabulaire et certaines expressions anglaises.
- Un album qui permet des prolongements dans d'autres disciplines (**découvrir le monde** : exploration du corps humain, étude d'une radiographie... **anglais** : apprentissage et mémorisation d'un lexique simple, expression orale : lexique spécifique au corps et à l'univers médical, débat autour des émotions des peurs vécues ou ressenties, **pratiques artistiques** : des portraits de Splat).
- Une fin qui rassure et désamorce les peurs liées au corps médical
- Une écoute disponible en version originale à télécharger gratuitement sur splat.nathan.fr

Résumé :

Aujourd'hui, Splat va passer une visite médicale. Content de quitter l'école plus tôt, Splat devient de plus en plus inquiet à l'approche du rendez-vous.



Extrait :

« When they got to the doctor's office, it wasn't as scary as splat expected. It was bright and cheerful, with books and toys and comfy chairs.

Traduction :

« Dans le cabinet médical, ce n'est pas aussi effrayant que Splat l'a imaginé. La salle d'attente est colorée, joyeuse, avec des livres, des jouets et des fauteuils moelleux.

SÉANCE 1 : DÉCOUVERTE DE L'ALBUM

Couverture et 4ème de couverture

La couverture de l'album est présentée aux élèves.

L'enseignant explique que cet album est en anglais et qu'il va falloir deviner l'histoire grâce à des indices donnés par les illustrations. L'enseignant précise également que grâce à ce livre chacun va pouvoir découvrir, apprendre et mémoriser quelques petits mots en anglais.

Les élèves découvriront l'histoire petit à petit.

1) Donner le titre de l'album : « Splat goes to the doctor »

Recherche par les élèves et proposition de traduction en fonction de l'illustration de la couverture. Laisser un temps d'observation, puis questionner les enfants sur tout ce qu'ils voient sur cette couverture.

Travail d'approche et de sensibilisation aux informations inhérentes à une première de couverture.

- Le titre : en général en gros caractères est en haut ou au centre.
- L'auteur et l'illustrateur : ici un seul et même nom. L'auteur est donc à la fois l'illustrateur.
- L'illustration : au centre
- La maison d'édition : en bas de page en plus petit

Petit rappel pour les élèves de GS tout particulièrement :

L'auteur est celui qui écrit le livre, l'illustrateur est celui qui dessine les images du livre, la maison d'édition est le lieu où l'on fabrique le livre.

2) Les élèves décrivent avec le plus de détails possibles l'illustration de la couverture.

Réponses attendues à reformuler si nécessaire :

- 2 chats au premier plan
- L'un avec des lunettes et un stéthoscope : mot donné par l'enseignant. Expliquer sa fonction. Le chat porte une blouse blanche et ses poils sont marrons.
- L'autre, plus petit et noir a un thermomètre dans la bouche. Vérifier que tous les élèves comprennent bien le sens et la fonction de ce mot.
- Une affiche de squelette de chat à l'arrière-plan. Expliquer que c'est une radiographie, une image médicale qui permet de voir les os.

3) Décryptage de l'histoire en fonction des éléments observés

Questions posées par l'enseignant	Réponses attendues
Où se passe la scène ? et pourquoi ?	Chez le docteur, présence d'instruments médicaux. (les citer)
Qui sont les personnages ?	Le docteur : le chat à la blouse et l'autre chat qui se fait examiner.
Comment s'appelle le chat noir ?	C'est Splat (faire le lien avec le titre) C'est le personnage principal.
Le docteur « chat » a-t-il l'air gentil drôle, triste, méchant ?	Il a l'air gentil. Il est souriant.
Comment se sent Splat? Pourquoi à votre avis ?	Il a l'air inquiet, triste... Laisser les enfants argumenter sur les causes de cette émotion.

4) Emission d'hypothèses et conclusion

Demander aux élèves d'imaginer ce qui va se passer dans cette histoire.

Expliquer aux enfants l'importance de la première page de couverture qui permet de donner envie de lire l'histoire et qui annonce déjà ce qui sera découvert et lu dans l'album.

Rappeler que l'album va être lu en anglais et qu'il faudra bien observer les illustrations pour comprendre l'histoire.

Rappeler que grâce à ce livre nous allons apprendre des petits mots en anglais. Le premier mot que nous avons appris aujourd'hui est : The doctor. Vérifier que tous les enfants ont bien compris le sens de ce mot et leur faire répéter. Conclure la séance par l'activité n° 1

SÉANCE 2 : SPLAT À L'ÉCOLE, L'ANNONCE DE LA VISITE MÉDICALE

Pages 1 à 3

1) Travail au préalable sur les émotions, les lieux, les personnages de l'histoire, les couleurs. (voir annexe 1)

Jeux interactifs avec les élèves autour des flashcards pour découvrir et acquérir le vocabulaire spécifique aide à la compréhension de l'histoire.

Exemple : l'enseignant énonce et fait répéter à toute la classe le nom des couleurs, des personnages, des émotions, des lieux. Puis l'enseignant montre les élèves devinent.

Protocole flashcards :

Avec les flashcards faire défiler les images devant les élèves en 4 temps :

- temps 1 : You look, you listen.
- temps 2 : You look, you listen and you repeat in your head (keep silent!)
- temps 3 : You look, you listen and you repeat.
- temps 4 : You look, I keep silent and you guess
(les élèves disent ce qu'ils voient, l'enseignant redit à chaque fois le mot à voix haute pour toute la classe en insistant sur la bonne prononciation si un phonème a été "écorché" par les élèves)

Jeu du béret :

On divise la classe en deux équipes Dans chaque groupe, chaque élève est en possession d'une carte image. Face à lui, dans le groupe adverse, un autre élève est en possession de la même carte. A l'appel de cette flashcard, par le meneur de jeu (dans un premier temps, c'est l'enseignant), les deux élèves concernés doivent se ruier sur le béret et le ramener dans son équipe pour lui rapporter un point.

Associer les différentes flashcards : L'enseignant dit une phrase en montrant les cartes images correspondantes par exemple « SPLAT is GRAY ? ». Les élèves valident ou invalident en trouvant les bonnes associations (montrer et dire) « no SPLAT is BLACK ».

Ce travail de mémorisation sera travaillé régulièrement sous forme de jeux ritualisés pour favoriser la mémorisation des connaissances lexicales.

Pour illustrer et travailler les émotions il est possible également de faire visualiser aux élèves des vidéos très courtes sur You tube en lien avec le film Vice Versa (« Faites connaissance avec joie, peur, colère, tristesse... »)

2) Ouvrir l'album et relire le titre à haute voix. Montrer les flashcards correspondantes SPLAT et DOCTOR.

Lire la page 1 ou faire écouter aux élèves la version originale sur le site splat.nathan.fr
Demander aux élèves où se trouve SPLAT ? Montrer la flashcard correspondante
SPLAT is at school today. Faire répéter les élèves à haute voix.

Demander aux élèves comment se sent SPLAT ? Montrer les flashcards correspondantes
SPLAT is exited ! Faire répéter la phrase aux élèves.

Puis demander aux élèves pourquoi selon eux ? La réponse se fera en français ou en anglais suivant le niveau des élèves.

3) Lire la page 2 et 3 :

Présentation des personnages et des amis de SPLAT avec leur nom. Répéter le nom des amis de SPLAT les décrire grâce au vocabulaire des couleurs et des émotions des flashcards.

Dialogue dirigé par l'enseignant sous forme d'énonciation et de répétitions.

Exemple : « Spike is gray and white and is worried. »

« Kitten is white and she is surprised. »

« Plank is gray and is worried and surprised. »

Poser la question où va SPLAT ? Vérifier la compréhension et faire répéter aux élèves SPLAT goes to the doctor for a checkup. (visite médicale)

4) Conclure la séance :

Rappel des personnages , des lieux, des émotions.

Splat is a black cat. Splat is at school with his friends. SPIKE, KITTEN and PLANK. Splat is exited.

Splat goes to the doctor for a checkup.

SÉANCE 3 : LA PEUR

Pages 4 à 8

Rappel des éléments découverts lors de la séance 2.

Relecture des pages 1 à 3 puis poursuivre la lecture ou l'écoute des pages 4 à 8 en théâtralisant le plus possible.

Revenir sur les pages 4 à 6 et poser des questions avec l'aide des flashcards. (personnages + émotions)

Spike is happy, scared, worried ?

Why ? And about SPLAT is he exited, worried or scared ?

Introduire les flashcards sur le lexique médical (bandages, thermometer, temperature).

Les présenter une à une et faire répéter les enfants.

Phrase à répéter avec les élèves pour résumer le passage.

« SPLAT is not exited, he 's scared now. »

Vérifier la compréhension des élèves par des questions en français et reformuler pour que tous comprennent.

Questions posées par l'enseignant	Réponses attendues
Pourquoi Splat part-il plus tôt de l'école ?	Pour aller chez le docteur
Pourquoi Splat va-t-il chez le docteur ?	Pour passer une visite médicale.
Comment se sent-il ? Pourquoi ?	Excité car il part plus tôt de l'école.
Comment réagit Spike ? Pourquoi ?	Il est effrayé par la visite chez le docteur. (Bandage, thermomètre...)

Conclure par un petit débat sur le ressenti des élèves lors d'une visite chez le médecin.
Expliquer comment l'on se sent ? Et pourquoi parfois on a peur ?

SÉANCE 4 : LE DÉPART ET LA SALLE D'ATTENTE

Pages 9 à 15

1) Rappel des connaissances lexicales vues lors des dernières séances.

« Can you tell me the name of this cards ? »

Reprendre les flashcards des émotions, les personnages et les lieux.
(voir protocole flash cards et jeu du béret)

2) Relecture des pages 4 à 8 :

Rappel des éléments narratifs de l'histoire en français.

3) Lecture ou écoute en version originale des pages 9 à 11.

Questions à poser en français pour vérifier la compréhension.

Qui vient chercher Splat pour la visite chez le docteur ?

Comment réagit Splat ?

Que fait sa maman pour le convaincre de venir ?

Phrase récapitulative à répéter et à mémoriser :

« Don't worry, Splat, the doctor is very nice »

Petit jeu de rôle à 2 ou 3 chacun dit à l'autre en le rassurant « don't worry + prénom de l'enfant the doctor is very nice. »

4) Lecture ou écoute des pages 12 à 13

Questions à poser en français pour vérifier la compréhension.

Où se trouve Splat ?

Décrire la salle d'attente et introduire le vocabulaire spécifique (voir flash cards, toys, book, comfy chair)

Comment se sent SPLAT ?

Réponse attendue en anglais revoir flashcards des émotions

Jeu de question réponse

« Splat is surprised ? » Les élèves répètent puis répondent « No splat is not surprised. »

Procéder de la même manière avec : scared, sad, worried, exited, happy.

Finir par « Splat is happy ? » « Yes Splat is happy. »

Why ? Because he can play with toys, read a book and sit down in a comfy chair. Théâtraliser et mimer en se servant des flashcards.

5) Lecture ou écoute des pages 14 à 15

Introduire la flashcard NURSE. Vérifier la compréhension des élèves par des questions en français.

Où se trouve Splat quand l'infirmière vient le chercher ?

Décrire le cabinet du médecin. Est-ce que vous trouvez qu'il fait peur ?

6) Conclure la séance par une reformulation par les élèves aidés de l'enseignant(e), des éléments de cette partie de l'histoire.

Splat n'a plus très envie d'aller chez le docteur. Sa maman vient le chercher. Elle le rassure et lui dit que le docteur est très gentil. Splat et sa maman arrive dans une belle salle d'attente avec des jouets, des livres et des fauteuils confortables. Splat est heureux. Mais quand l'infirmière vient le chercher il se cache. Finalement Splat entre dans le cabinet du docteur et cela n'a pas l'air si effrayant.

SÉANCE 5 : LA RENCONTRE AVEC LE DOCTEUR, L'EXAMEN ET LA RÉCOMPENSE

Pages 16 à 23

1) Rappel des connaissances lexicales vues lors des dernières séances.

« Can you tell me the name of this cards ? »

Reprendre les flashcards des émotions, les personnages et les lieux.

(voir protocole flash cards et jeu du béret)

2) Relecture des pages 14 et 15

Rappel des éléments narratifs de l'histoire en français.

3) Lecture ou écoute des pages 16 à 23.

Mimer théâtraliser le plus possible et s'appuyer sur les illustrations pour permettre aux élèves une meilleure compréhension.

Questionner les élèves ?

Questions posées par l'enseignant	Réponses attendues
Comment s'appelle le docteur ?	Le docteur TAMALOU
Décrit le :	C'est une chatte docteur, elle porte une blouse et des lunettes. Elle a l'air gentille et douce, elle sourit.
Que fait -elle à Splat ?	Elle le mesure, le pèse, lui prend sa température...
Que lui promet t-elle s'il est bien sage ?	Un autocollant
Comment se sent Splat après l'examen ?	Il est heureux, rassuré, et ravi d'avoir gagné un autocollant.

Montrer la flashcard du sticker et faire répéter la phrase :

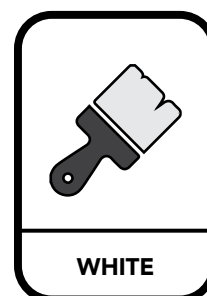
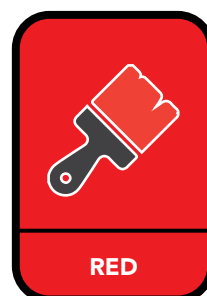
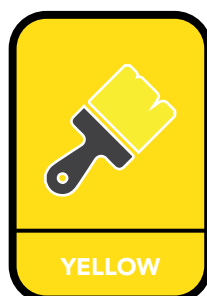
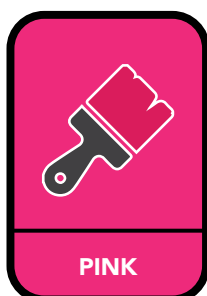
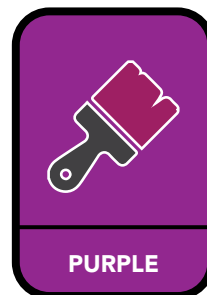
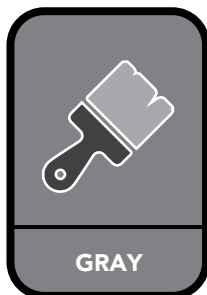
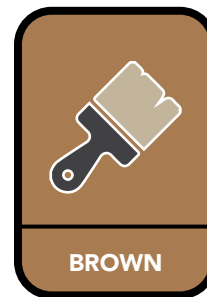
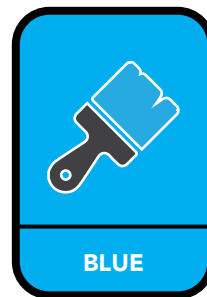
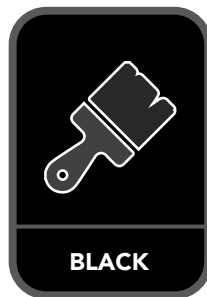
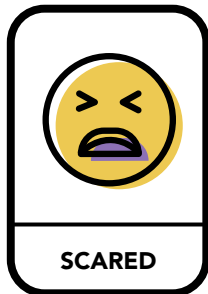
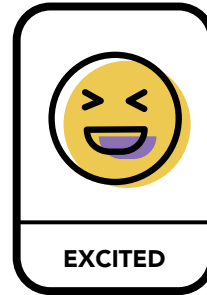
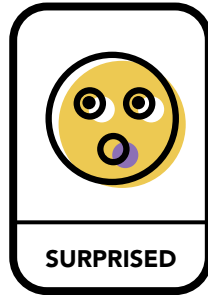
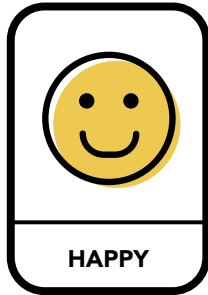
« Splat is happy he's got a sticker! » (because he is a good patient)

4) Conclure la séance en rappelant le vocabulaire appris grâce aux flashcards ou aux illustrations du livre.

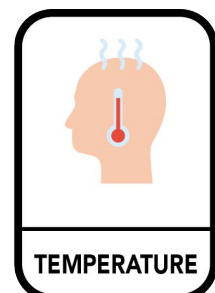
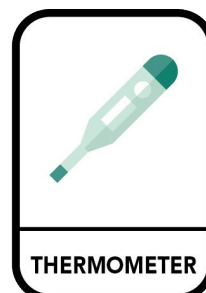
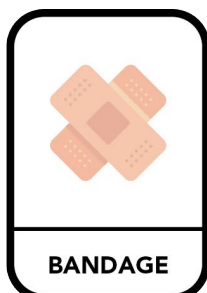
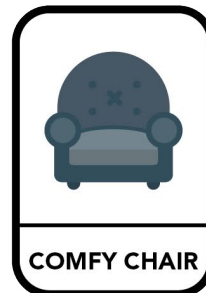
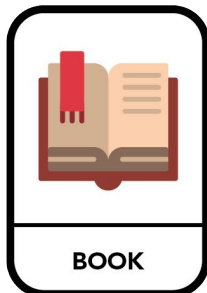
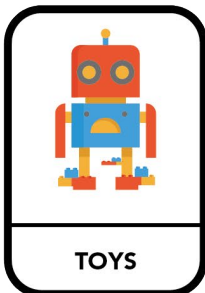
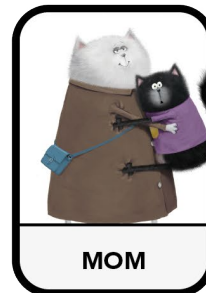
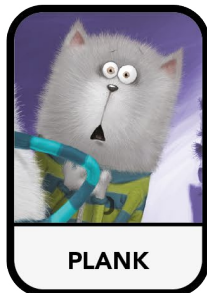
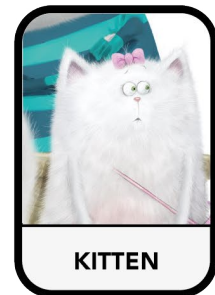
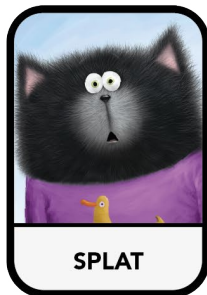
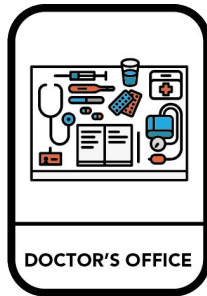
5) Ouvrir le débat en proposant aux élèves de raconter en quelques phrases leur propre expérience de visite chez le docteur. Expliciter les peurs ou les angoisses de chacun.

Inciter les élèves à trouver la morale de cette histoire : finalement il ne faut pas avoir peur des médecins et de l'univers médical. Le médecin est là pour vérifier que l'on va bien ou pour soigner, pas pour faire mal. Il est souvent très gentil et récompense les enfants sages.

ANNEXE N°1 : FLASHCARDS



SPLAT GOES TO THE DOCTOR



POURSUITES D'ACTIVITÉS POSSIBLES DANS D'AUTRES DISCIPLINES

DÉCOUVRIR LE MONDE :

Exploration du corps humain, localisation et mémorisation des différentes parties du corps en français et en anglais. Etude d'une radiographie...

PRODUCTIONS D'ÉCRITS (DICTÉE À L'ADULTE POUR LES GS) :

Décrire sa propre expérience d'une consultation ou d'une visite chez le docteur ou à l'hôpital.

ARTS VISUELS :

- Créer des portraits de SPLAT. Utilisation de divers techniques, peinture et fourchette pour obtenir les poils noirs du chat. Découpage collage pour les différents éléments du visage (œil, nez, moustache, oreille...)
- Apprendre à dessiner un chat avec les différentes étapes de réalisation.
- Découverte des chats dans l'art. (Estampes japonaises de chats, Picasso « chat saisissant un oiseau », étude d'une affiche de Théophile Alexandre Steinlen « Tournée du chat noir », Paul Klee « le chat et l'oiseau », M Chat artiste de Street Art ...)
- Réaliser un chat « Splat » en volume avec des gabarits en carton.

BIBLIOTHÈQUE :

Découverte et lecture d'autres albums de Splat.

Documentaire sur les chats, sur le corps humain.

Livres d'art sur les chats (voir artistes proposés dans la partie arts visuels)