

Compétences travaillées

Comprendre l'oral

- Écouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des textes simples lus par le professeur.

D1, D2

S'exprimer oralement en continu

- En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.

D1, D2

Prendre part à une conversation

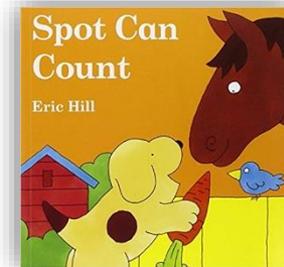
- Participer à des échanges simples pour être entendue et compris dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne.

D1, D2, D3

Découvrir quelques aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale

- Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés.

D1, D2, D3, D5



	Problématique de la séquence	Objectifs
Séance 1 🕒 30 min	Les nombres	<ul style="list-style-type: none"> ▪Revoir les noms d'animaux déjà connus et en apprendre d'autres ▪Apprendre les nombres de 1 à 10
Séance 2 🕒 30 min	Let's play with numbers and animals	<ul style="list-style-type: none"> ▪Revoir les noms d'animaux déjà connus et en apprendre d'autres ▪Apprendre les nombres de 1 à 10
Séance 3 🕒 30 min	Les nombres et les prépositions	<ul style="list-style-type: none"> ▪Revoir les noms d'animaux déjà connus et en apprendre d'autres ▪Jouer avec les nombres de 1 à 10 ▪Apprendre les prépositions in/on/behind
Séance 4 🕒 30 min	Traces écrites	<ul style="list-style-type: none"> ▪Jouer avec les nombres de 1 à 10 ▪Réaliser une trace écrite sur les nombres ▪Apprendre les prépositions in/on/behind
Séance 5 🕒 30 min	Let's play!	<ul style="list-style-type: none"> ▪Revoir la consigne de classe « Show me » ▪Comprendre la question « How many... » et savoir y répondre ▪Connaître les chiffres de 1 à 10 ▪Connaître les prépositions in/on/behind
Évaluation		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prendre part à une conversation – Participer à des échanges simples pour être entendu et compris dans quelques situations de la vie quotidienne. ▪ S'exprimer oralement en continu – En s'appuyant sur un modèle réciter, se décrire, lire ou raconter. ▪ Découvrir quelques aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale – Connaître du vocabulaire étudié. ▪ Comprendre une consigne.

Connaissances lexicales

- Le nom des animaux de la ferme
- Les nombres de 1 à 10
- Les pluriels réguliers et irréguliers des animaux

Connaissances syntaxiques

- La phrase : les phrases interrogatives et déclarative (forme affirmative)
- What's your name? My name's Tom
- What number is it?
- Le mot interrogatif what.

Connaissances phonologiques

- Phonèmes : bonne réalisation du [h] initial (hello, hen, horse), du [i:] long (sheep), (tch) de chicks, le [th] dans « that's »
- Rythme : accents de mots

Connaissances culturelles

- Un personnage de la littérature enfantine anglo-saxonne : Spot de Eric Hill

30'	Objectif(s)	Déroulement de la séance	Matériel
Séance 1	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Revoir les noms d'animaux déjà connus et en apprendre d'autres ▪ Apprendre les nombres de 1 à 10 	<p>❶ Hello game ⌚ 5 min – Collectif, oral → Le PE serre la main d'un élève et lui dit « Hello what's your name? » et l'élève lui répond « Hello, my name is What's your name? » Et le PE lui répond à son tour Puis ils se séparent en se disant « Goodbye ». Les élèves se lèvent et vont serrer la main à d'autres élèves. Le PE vérifie la prononciation des deux mots en passant entre les élèves.</p> <p>❷ Lecture de l'histoire ⌚ 10min – Collectif, oral → Le PE lit le livre. A la fin, demander aux élèves quels mots ils ont reconnu et compris. Réponse attendue : le nom des animaux déjà vu la séquence précédente, hello, les chiffres. → Le PE relit le livre en affichant au fur et à mesure les flashcards correspondant aux animaux et les compte un à un sur le livre puis affiche la flashcard qui correspond en dessous. NB: récupérer les flashcards de l'album « Say hello to the animals » : mouse, cow, pig, horse, duck, hen, rabbit, sheep → A la fin de la lecture, reprendre les nombres et les élèves doivent répéter à la suite du PE.</p> <p>❸ Réinvestissement : What number is it? ⌚ 5min – Collectif, oral → Le PE fait un chiffre avec ses doigts et demande « What number is it? » et les élèves répondent. Le PE répond par « that's wrong » ou « that's right » puis c'est l'élève qui a trouvé qui fait le chiffre avec ses doigts et ainsi de suite.</p> <p>❹ Jeu : Dictation of numbers ⌚ 10min – Collectif, écoute → Le PE distribue les planches de 10 animaux à chaque fois. Puis il donne les consignes suivantes : ➡ doc.1 « Color 1 squirrel, color 10 ducks , color 6 hens , color 8 bees, color 9 crocodiles, color 4 mice » (pluriel irrégulier de mouse à faire remarquer) → Correction collective avec comptage en anglais systématiquement.</p>	<p>-flashcards animaux</p> <p>-flashcards nombres</p> <p>-doc.1</p>

Connaissances lexicales

- Le nom des animaux de la ferme
- Les nombres de 1 à 10
- Les pluriels réguliers et irréguliers des animaux

Connaissances syntaxiques

- La phrase : les phrases interrogatives et déclarative (forme affirmative)
- What's your name? My name's Tom
- What number is it?, What is it?
- Le mot interrogatif what.

Connaissances phonologiques

- Phonèmes : bonne réalisation du [h] initial (hello, hen, horse), du [i:] long (sheep), (tch) de chicks, le [th] dans « that's »
- Rythme : accents de mots

Connaissances culturelles

- Un personnage de la littérature enfantine anglo-saxonne : Spot de Eric Hill

30'	Objectif(s)	Déroulement de la séance	Matériel
Séance 2	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Revoir les noms d'animaux déjà connus et en apprendre d'autres ▪ Apprendre les nombres de 1 à 10 	<p>❶ Dictation of numbers ⌚ 5 min – Collectif, oral → Le PE énonce des nombres et les élèves doivent lever leur ardoise. Lorsque le PE dit « Raise your slate », les élèves lèvent l'ardoise et on vérifie la réponse. Puis on recommence.</p> <p>❷ Lecture de l'histoire ⌚ 5min – Collectif, oral → Le PE distribue les flashcards correspondant aux animaux et aux nombres à des élèves volontaires. Puis, il va lire l'histoire. Lorsque les élèves entendent le nom de l'animal ou le nombre dont ils ont la carte, ils se lèvent. → Toujours dénombrer les animaux collectivement.</p> <p>❸ Jeu « Show me... » ⌚ 10min – Collectif, oral → Le PE projette le diaporama 1 (une image d'animaux) et demande aux élèves de les lui montrer selon sa demande afin de revoir le vocabulaire des animaux et d'en apprendre de nouveaux. Dire « Show me + nom animal ». <u>Vocabulaire</u> (de haut en bas, de gauche à droite) : cat – walrus (morse) – donkey – duck – chick – cow – dog – monkey – elephant – beaver (castor) – penguin – zebra – bear – hen – lion – pig → Puis compter les animaux à voix haute.</p> <p>❹ Jeu : "How many..." ⌚ 10min – Collectif, écoute → Le PE projette le diaporama 2 et la première image sert d'exemple au jeu. D'abord il demande « What is it? » et les élèves répondent « It is a cat. ». Ensuite, dit « How many cats are there? » puis le PE les compte à voix haute et dit « There are six cats ». → Puis passe à la deuxième image, pose la question et laisse les élèves répondre (en répétant la phrase réponse). Puis comptage collectif à voix haute pour vérifier la réponse. <u>Vocabulaire des animaux et réponses</u> : cats (6) – dogs (7) – crocodiles (5) – squirrel (1) – penguins (3) – snakes (4) – sheeps (6) – chicken (8) – owls (8) – mice (2) – frogs (9) – bees (4) – lions (5) – elephants (10) – rabbits (3) – donkeys (7) – birds (2) – horses (10) – goose (1) – bears (9)</p>	<p>-flashcards animaux -flashcards nombres</p> <p>-diaporama.1 -diaporama.2</p>

Connaissances lexicales

- Le nom des animaux de la ferme
- Les nombres de 1 à 10
- Les pluriels réguliers et irréguliers des animaux
- Les prépositions in/on/behind

Connaissances syntaxiques

- La phrase : les phrases interrogatives et déclarative (forme affirmative)
- What's your name? My name's Tom
- What number is it?, What is it? Where is...?
- Le mot interrogatif what., where

Connaissances phonologiques

- Phonèmes : bonne réalisation du [h] initial (hello, hen, horse), du [i:] long (sheep), (tch) de chicks, le [th] dans « that's »
- Rythme : accents de mots

Connaissances culturelles

- Un personnage de la littérature enfantine anglo-saxonne : Spot de Eric Hill
- Un jeu traditionnel : le bingo

30'	Objectif(s)	Déroulement de la séance	Matériel
Séance 3	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Revoir les noms d'animaux déjà connus et en apprendre d'autres ▪ Jouer avec les nombres de 1 à 10 ▪ Apprendre les prépositions in/on/behind 	<p>❶ Dictation of numbers ⌚ 5 min – Collectif, oral → Le PE énonce des nombres et les élèves doivent lever leur ardoise. Lorsque le PE dit « Raise your slate », les élèves lèvent l'ardoise et on vérifie la réponse. Puis on recommence.</p> <p>❷ Jeu : Bingo ⌚ 10min – Individuel, oral → Le PE distribue les planches de Bingo plastifiées. Le PE énonce un chiffre et les binômes les cochent. La première équipe à avoir tout coché a gagné et doit crier « Bingo! ». <i>2 faces : une avec les chiffres en chiffres et une autre avec des images d'animaux. Alterner les deux faces pour prolonger et varier le jeu.</i></p> <p>❸ Jeu : Guessing number ⌚ 5min – Binôme, oral → Un élève du binôme écrit dans le dos de l'autre avec son doigt un chiffre et lui demande « What number is it? » et l'élève doit proposer une réponse. On lui répond « It's wrong » (l'élève doit alors refaire le chiffre et l'autre propose une nouvelle réponse) ou « it's right » et les élèves échangent leur rôle. → Le PE passe entre les binômes pour vérifier la prononciation et le respect des règles du jeu (pas de français!!)</p> <p>❹ Jeu sur les prépositions ⌚ 10min – Collectif, écoute → Le PE prend la peluche d'un chien et une boîte puis place la peluche dans le boîte et demande « Where is the dog? » et répond « The dog is IN the box », puis fais la même chose avec « Behind » et « on ». → Quand la structure de la question et de la réponse sont bien assimilées, le PE laisse les élèves faire. L'élève qui pose la question doit valider ou invalider les réponses en utilisant « that's right » ou « that's wrong ».</p> <p><i>Devoirs → Chaque élève doit choisir un animal non étudié en classe (vérifier et noter sur une feuille les animaux choisis). Pour la séance prochaine : les élèves doivent chercher comment dire le nom de cet animal en anglais (le PE préparera des images ou des coloriages de ces animaux pour la séance prochaine).</i></p>	<p>-bingo double face</p> <p>-ardoises</p> <p>-peluche de chien</p> <p>-boîte</p>

Connaissances lexicales

- Le nom des animaux de la ferme
- Les nombres de 1 à 10
- Les pluriels réguliers et irréguliers des animaux
- Les prépositions in/on/behind

Connaissances syntaxiques

- La phrase : les phrases interrogatives et déclarative (forme affirmative)
- What's your name? My name's Tom
- What number is it?, What is it? Where is...?
- Le mot interrogatif what., where

Connaissances phonologiques

- Phonèmes : bonne réalisation du [h] initial (hello, hen, horse), du [i:] long (sheep), (tch) de chicks, le [th] dans « that's »
- Rythme : accents de mots

Connaissances culturelles

- Un personnage de la littérature enfantine anglo-saxonne : Spot de Eric Hill
- Un jeu traditionnel : le bingo

30'	Objectif(s)	Déroulement de la séance	Matériel
Séance 4	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jouer avec les nombres de 1 à 10 ▪ Réaliser une trace écrite sur les nombres ▪ Apprendre les prépositions in/on/behind 	<p>❶ Dictation of numbers ⌚ 5 min – Collectif, oral → Le PE énonce des nombres et les élèves doivent lever leur ardoise. Lorsque le PE dit « Raise your slate », les élèves lèvent l'ardoise et on vérifie la réponse. Puis on recommence.</p> <p>❷ Ecriture des nombres ⌚ 10min – Binômes, oral → Le PE distribue le document 2 qui servira de trace écrite aux élèves. Le PE demande « How many + nom animal are there? » et les élèves répondent par « There are + nombre + nom animal ». Le PE l'écrit et les élèves le recopient puis quand ils ont terminé, le PE corrige. Les élèves peuvent alors colorier les dessins : dire « When you have finished, color the animals ». ➔ doc.2</p> <p>❸ Jeu : Guessing number ⌚ 5min – Binôme, oral → Un élève du binôme écrit dans le dos de l'autre avec son doigt un chiffre et lui demande « What number is it? » et l'élève doit proposer une réponse. On lui répond « It's wrong » (l'élève doit alors refaire le chiffre et l'autre propose une nouvelle réponse) ou « it's right » et les élèves échangent leur rôle. → Le PE passe entre les binômes pour vérifier la prononciation et le respect des règles du jeu (pas de français!!)</p> <p>❹ Jeu sur les prépositions ⌚ 10min – Collectif, écoute → Le PE prend la peluche d'un chien et une boîte puis place la peluche dans la boîte et demande « Where is the dog? » et répond « The dog is IN the box », puis fais la même chose avec « Behind » et « on ». → Quand la structure de la question et de la réponse sont bien assimilées, le PE laisse les élèves faire. L'élève qui pose la question doit valider ou invalider les réponses en utilisant « that's right » ou « that's wrong ».</p> <p>❺ Devoirs ⌚ 5min – Collectif, oral → Le PE demande à chaque élève le nom de son animal en anglais. Si c'est correct (et fait), il lui donne le coloriage qui correspond à son animal et lui demande d'écrire l'initiale en majuscule noire puis le reste en minuscule de couleur afin de fabriquer un abécédaire de classe. Il peut ensuite colorier son image.</p>	<p>-ardoises</p> <p>-peluche de chien</p> <p>-boîte</p> <p>-doc.2</p> <p>-coloriages animaux</p>

Connaissances lexicales

- Le nom des animaux de la ferme
- Les nombres de 1 à 10
- Les pluriels réguliers et irréguliers des animaux
- Les prépositions in/on/behind

Connaissances syntaxiques

- La phrase : les phrases interrogatives et déclarative (forme affirmative)
- What's your name? My name's Tom
- What number is it?, What is it? Where is...?
- Le mot interrogatif what., where

Connaissances phonologiques

- Phonèmes : bonne réalisation du [h] initial (hello, hen, horse), du [i:] long (sheep), (tch) de chicks, le [th] dans « that's »
- Rythme : accents de mots

Connaissances culturelles

- Un personnage de la littérature enfantine anglo-saxonne : Spot de Eric Hill
- Un jeu traditionnel : le bingo

30'	Objectif(s)	Déroulement de la séance	Matériel
Séance 5	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Revoir la consigne de classe « Show me » ▪ Comprendre la question « How many... et savoir y répondre ▪ Connaître les chiffres de 1 à 10 ▪ Connaître les prépositions in/on/behind 	<p>❶ Dictation of numbers ⌚ 5 min – Collectif, oral → Le PE énonce des nombres et les élèves doivent lever leur ardoise. Lorsque le PE dit « Raise your slate », les élèves lèvent l'ardoise et on vérifie la réponse. Puis on recommence.</p> <p>❷ Jeux : Show me + How many? ⌚ 10min – Binômes, oral → Le projette les images du diaporama 3 en demandant aux élèves de lui montrer les animaux qu'il souhaite + il demande combien il y en a en tout, ou d'une certaine espèce. NB : renard = fox; chèvre = goat; hippopotame = riverhorse; caméléon = chameleon; toucan = toucan ; girafe = giraffe; raton-laveur = raccon; hérisson = hedgehog; castor = beaver; champignon = mushroom; papillon = butterfly (plu: butterflies)</p> <p>❸ Jeu : Bingo ⌚ 10min – Binômes, oral → Le PE distribue les planches de Bingo plastifiées. Le PE énonce un chiffre et les binômes les cochent. La première équipe à avoir tout coché a gagné et doit crier « Bingo! ». 2 faces : une avec les chiffres en chiffres et une autre avec des images d'animaux. Alterner les deux faces pour prolonger et varier le jeu.</p> <p>❹ Jeu sur les prépositions ⌚ 5min – Collectif, écoute → Le PE prend la peluche d'un chien et une boîte puis place la peluche dans le boîte et demande « Where is the dog? » et répond « The dog is IN the box », puis fais la même chose avec « Behind » et « on ». → Quand la structure de la question et de la réponse sont bien assimilées, le PE laisse les élèves faire. L'élève qui pose la question doit valider ou invalider les réponses en utilisant « that's right » ou « that's wrong ».</p>	<ul style="list-style-type: none"> -ardoises -peluche de chien -boîte -diaporama.3 -planches de Bingo double face