

Titre de la séquence : *How are you*

Objectifs spécifique : Demander à quelqu'un comment il va.

Vocabulaire et expressions :

How are you? I'm fine, I'm so,so- I'm sad

Consignes: Listen, touch

Séance 1

Objectif : introduction de la structure langagière *How are you*

Capacités : poser la question « *how are you ?* » et y répondre

Matériel : marionnette, CD Caroline Graham, flashcards (Retz p 136)

Déroulement

1- Warm up

- ✓ La marionnette arrive en se présentant et interroge les enfants: « *Hello ! my name is John, i'm a boy. What's your name ?* »

Modalités de travail

Groupe
classe

Durée

5'

2- Introduction de la structure langagière

- ✓ Puis la marionnette s'adresse à l'enseignant : *Hello XXX, how are you today ?* l'enseignant affiche alors les flashcards au tableau.
- ✓ La marionnette repose la question : *How are you today ?* L'enseignant répond *I'm fine today*, en souriant et montrant l'image au tableau.
- ✓ Puis il interroge à son tour la marionnette : *John, how are you today ? I'm so,so* répond-t-elle en montrant la flashcard.
- ✓ L'enseignant reprend les flashcard et les nomme. Puis il montre la dernière carte en prenant un air triste : *I'm sad*.
- ✓ L'enseignant reprend toutes les cartes et les élèves répètent plusieurs fois avec lui.

20'

3- Jeu Listen and touch

- ✓ L'enseignant explique le jeu : *I'm sad* (montre l'oreille d'un doigt pour *listen* et en touchant l'image correspondante pour *Touch*). Puis il continue le jeu en utilisant l'une des trois expressions : *Touch : i'm sad/ touch : i'm so,so/ Touch : i'm fine*.
- ✓

5'

4 - rituel de fin de séance

Chant « *The hello song* » de Caroline Graham (*Let's sing, let's song*)

5'

Séance 2

Objectif : savoir employer les expressions « How are you ? I'm fine, I'm so so, I'm sad.

Capacités : écouter, parler, mimer en utilisant la structure à bon escient.

Matériel : marionnette, flashcards (Retz p136), CD Caroline Graham, balle en mousse

Déroulement

	<u>Modalités de travail</u>	<u>Durée</u>
1- Warm up ✓ Hello song	Groupe classe	5'
2- Rebrassage ✓ Reprise du dialogue du 2) séance 1.		15'
3- Jeu Listen and touch ✓ Cf. séance 1		
4 - Jeu la balle brûlante ✓ Principe : L'enseignant pose la question « How are you ? » et lance la balle à un enfant qui répond selon l'expression qu'il désire (il mime en même temps). Puis il lance la balle à un autre. Variantes : la 1ere fois, seul l'enseignant pose la question, puis peu à peu ce sont les élèves (l'enseignant aide en répétant). Il peut aussi imposer une réponse en montrant une flashcard donnée.		10' 5'
5 - Fin de séance ✓ 1ere écoute du chant « How are you » CD Hop In (ou CD Retz page 4) ✓ Recueil des premières impressions des enfants.		

Séances 3

Objectif : Réinvestir les expressions exquises précédemment

Capacités : écouter, parler, mimer en utilisant la structure à bon escient.

Idem que la séance 2

Séance 4

Objectif : Réinvestir les expressions exquises précédemment, mémorisation du chant

Capacités : parler et mimer en utilisant la structure. Ecouter pour faire.

Matériel : marionnette, CD Caroline Graham, flashcard, paroles How are you (cd hop in page 14)

Déroulement

	<u>Modalités de travail</u>	<u>Durée</u>
1- Warm up ✓ La marionnette arrive en disant « Hello, Good morning (good afternoon), I'm fine. And you how are you ? ». Les élèves répondent et miment flashcards à l'appui.	Groupe classe	10'
2- Rebrassage de la structure langagière : Jeu ✓ L'enseignant interroge la marionnette. Selon sa réponse, les élèves doivent montrer la bonne flashcard (photocopiées pour la trace écrite). L'équipe la plus rapide marque le point.	4 équipes de 2	5'

3- Trace écrite

Les élèves regardent les images puis théâtralissent la scène. Coller en dessus les flashcards. Colorier

Groupe
classe

10'

3 - Introduction des manières de saluer

Chant « *How are you* » (CD Hop In ou CD Retz) en entier.

5'

Trace écrite : exercice 4 p 7 fichier *Hop in* + flashcards Retz p 136