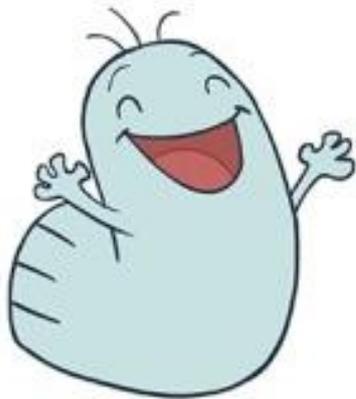




Evaluations

Anglais



- A+ Objectif dépassé (maîtrise très satisfaisante)
- A Objectif atteint (maîtrise satisfaisante)
- PA Objectif partiellement atteint (maîtrise fragile)
- NA Objectif non atteint (maîtrise insuffisante)
- Abs Elève absent.
- NE Compétence travaillée mais non évaluée.



I'M GHOSTIE !

- Les élèves sont en cercle et répondent à la question « *Who are you ?* »

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
Prendre part à une conversation	Participer à des échanges simples pour être entendu et compris dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne.	Être capable de demander à quelqu'un qui il est et y répondre.	

- Jouer la saynète.

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
S'exprimer oralement en continu	En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.	Savoir dire " <i>Good morning !</i> ", " <i>Good night !</i> ", " <i>Hello !</i> ", " <i>Who are you ?</i> ", " <i>I'm...</i> ", " <i>I'm your friend</i> ", " <i>Mum</i> ", " <i>Dad</i> ".	

Saynète

1	Mum	Good night, Jim !
2	Dad	Good night, Jim !
3	Jim (baillant)	Good night, Mum ! Good night, Dad !

La porte de la chambre de Jim se ferme et la lumière s'éteint.

4	Ghostie (fredonnant))	Hoo, Hoo, Hoo...
5		Good night, Jim !
6	Jim (se redressant brusquement dans son lit, un peu effrayé)	Ah !
7		Who are you ?
8	Ghostie	I'm Ghostie,
9		I'm your friend.
10	Jim (rassuré et se rendormant)	Ah ! Good night Ghostie !
11	Ghostie	Good night, Jim !

Le lendemain matin. Jim se réveille et se souvient de son ami Ghostie.

12	Jim	Hello Ghostie !
13	Ghostie	Hello, Jim !
14	Jim	Good morning, Ghostie !
15	Ghostie	Good morning, Jim

Les rôles joués :



LET'S PLAY CONKERS !

- Par 2, en utilisant le jeu de cartes de 1 à 7, compter.

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
Prendre part à une conversation	Participer à des échanges simples pour être entendu et compris dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne.	Être capable de compter de 1 jusqu'à 7.	

- Jouer la saynète.

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
S'exprimer oralement en continu	En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.	Savoir proposer de jouer à quelque chose. Encourager son partenaire : « Excellent » pour le féliciter d'une bonne réponse et « Try again ! » pour l'inviter à recommencer s'il s'est trompé.	

Saynète

17	Jim	Let's play conkers.
18	Ghostie	Yes ! Let's play conkers, you and me !
Ghostie essaie de casser le marron de Jim et réussit.		
19	Ghostie	No ! Try again !... No ! Try again... No ! Try again !
20	Teacher (regardant sa montre)	Good morning, Jim !
21	Jim	Oh, hello ! Good morning, Sir !

Il se rend compte qu'il est en retard

Les rôles joués :



- Jouer à un jeu anglais « **Conkers** ».

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
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.	Connaître un jeu anglais de cour de récréation " Conkers " 	

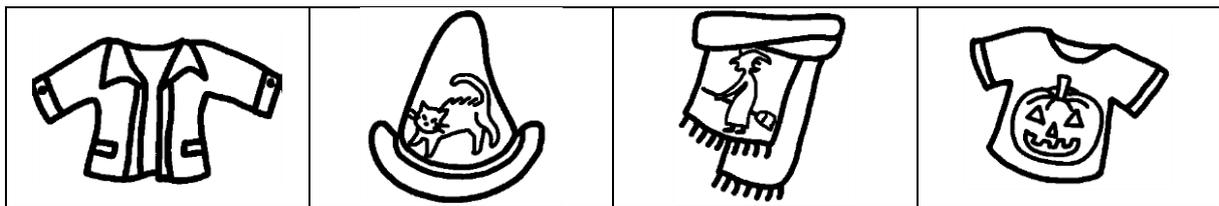
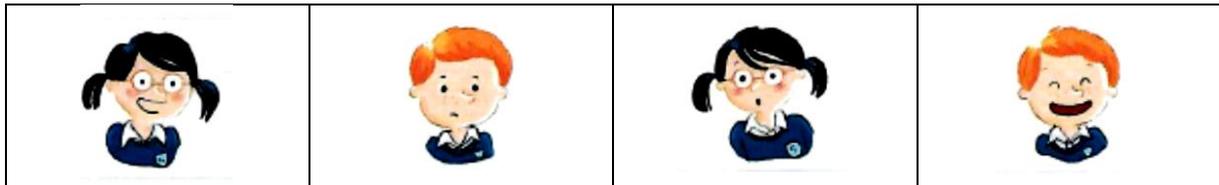
- Chanter la chanson des « **conkers** ».

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
S'exprimer oralement en continu.	En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.	Chanter une chanson.	

HAPPY HALLOWEEN !

- Relier les personnages aux vêtements selon les indications entendues.

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
Comprendre l'oral	Ecouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des textes lus par le professeur.	Être capable de comprendre les vêtements d'Halloween « <i>jacket</i> », « <i>hat</i> », « <i>T-shirt</i> », « <i>Scarf</i> »	



- Chanter la chanson des « *Jack-o'-Lantern* ».

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
S'exprimer oralement en continu.	En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.	Chanter une chanson.	

- Jouer à un jeu anglais « *The Halloween race* ».

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
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.	Fêter Halloween en participant à un jeu. 	

TRICK OR TREAT ?

- Coche les images selon les indications entendues.

Comprendre l'oral	Elément de programme	Compétences	Acquisition
	Ecouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des textes lus par le professeur.	Être capable de Comprendre le lexique d'Halloween « <i>pumpkin</i> », « <i>bat</i> », « <i>spider</i> », « <i>skeleton</i> », « <i>cat</i> », « <i>spell</i> », « <i>Jack-o'-Lantern</i> », « <i>moon</i> », « <i>sky</i> », « <i>Treats</i> », « <i>Witch</i> »	

1		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
2		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
3		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
4		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
5		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
6		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
7		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
8		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
9		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
10		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

- Chanter la chanson des « *Halloween Song* ».

S'exprimer oralement en continu.	Elément de programme	Compétences	Acquisition
	En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.	Chanter une chanson.	

- Connaître la coutume à Halloween « *Trick or Treat* ».

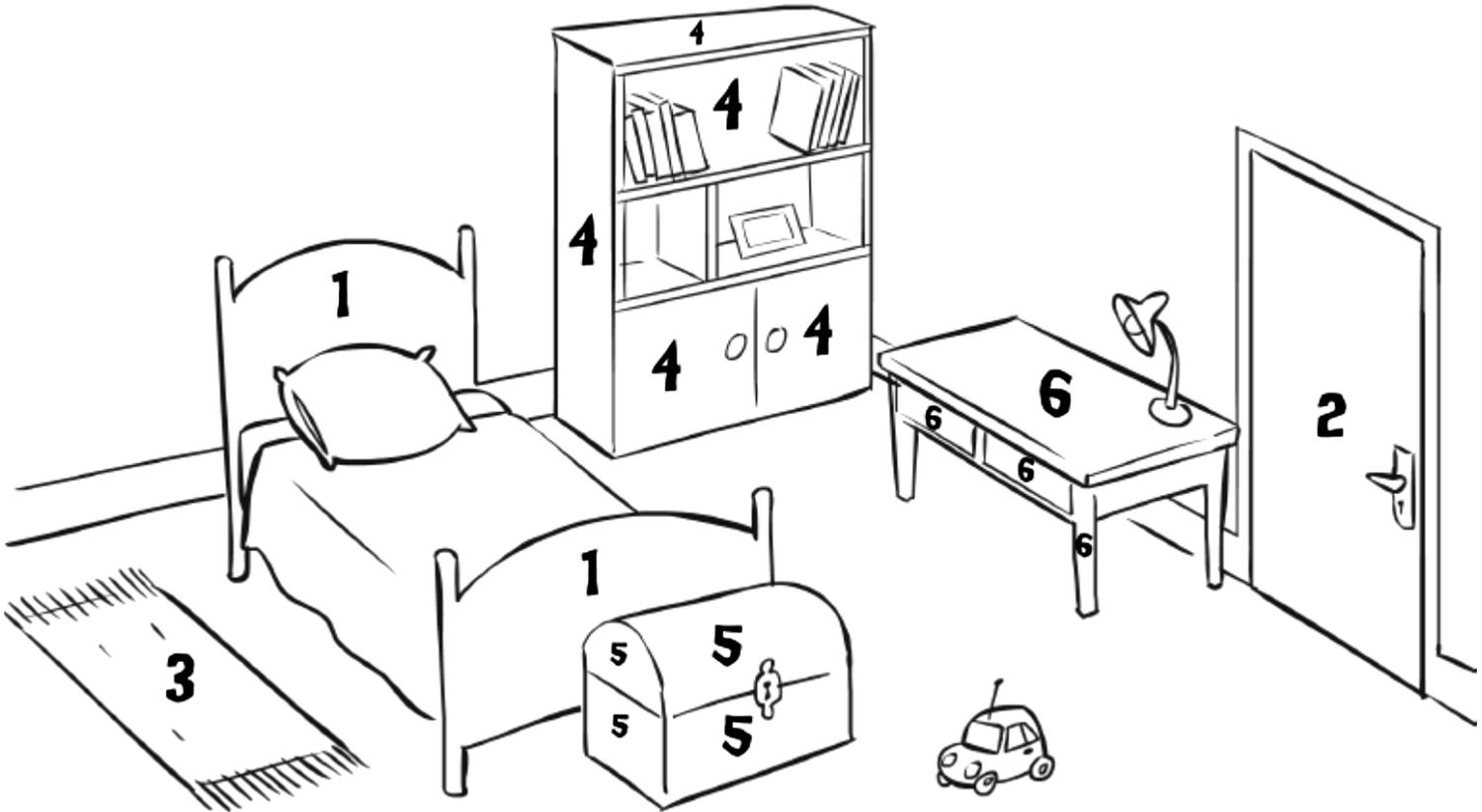
Découvrir quelques aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale.	Elément de programme	Compétences	Acquisition
	Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions.	Connaître la fête d'Halloween dans les pays Anglo-saxons.	



LET'S PLAY LUDO

- Colorier le dessin en fonction des indications.

	Elément de programme	Compétences	Acquisition
Comprendre l'oral	Ecouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des textes lus par le professeur.	Être capable de comprendre les 6 couleurs « <i>Green</i> », « <i>Yellow</i> », « <i>Red</i> », « <i>Blue</i> », « <i>Black</i> », « <i>White</i> »	



- Chanter la chanson des « *My favourite colour* » et « *Go ! Go ! Go !* »

	Elément de programme	Compétences	Acquisition
S'exprimer oralement en continu.	En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.	Chanter une chanson.	

- Jouer à un jeu anglais « *Ludo* ».

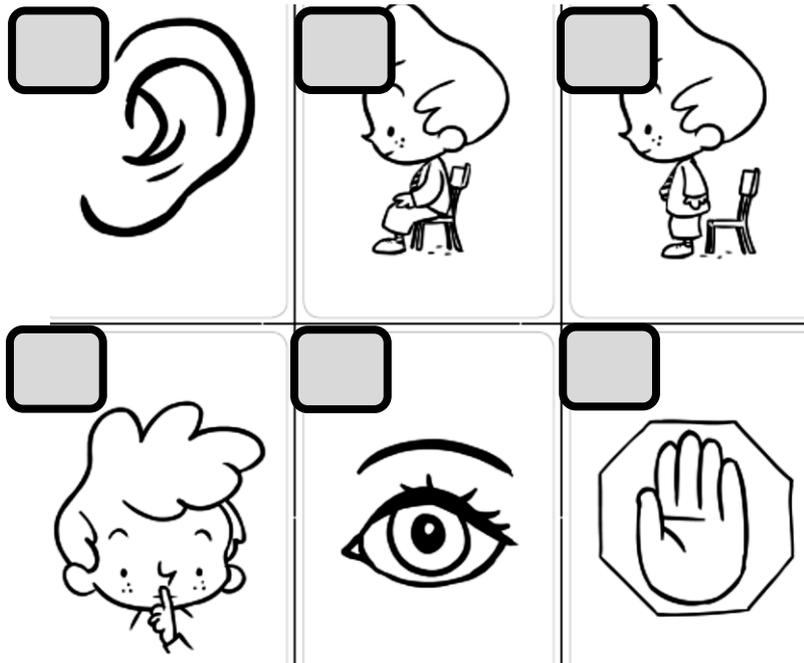
	Elément de programme	Compétences	Acquisition
Découvrir quelques aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale.	Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions.	Connaître un jeu de société anglais " <i>Ludo</i> " 	

LET'S PLAY SIMON SAYS !

- Par 5, Jouer à « *Simon Says* ».

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
Prendre part à une conversation	Participer à des échanges simples pour être entendu et compris dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne.	Comprendre et dire quelques consignes de classe : « Stop », « Stand up », « Sit down », « Look », « Listen », « Be quiet »	

Consignes énoncées :



- Chanter la chanson des « *What did you say ?* ».

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
S'exprimer oralement en continu.	En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.	Chanter une chanson.	

- Jouer à un jeu anglais « *Ludo* ».

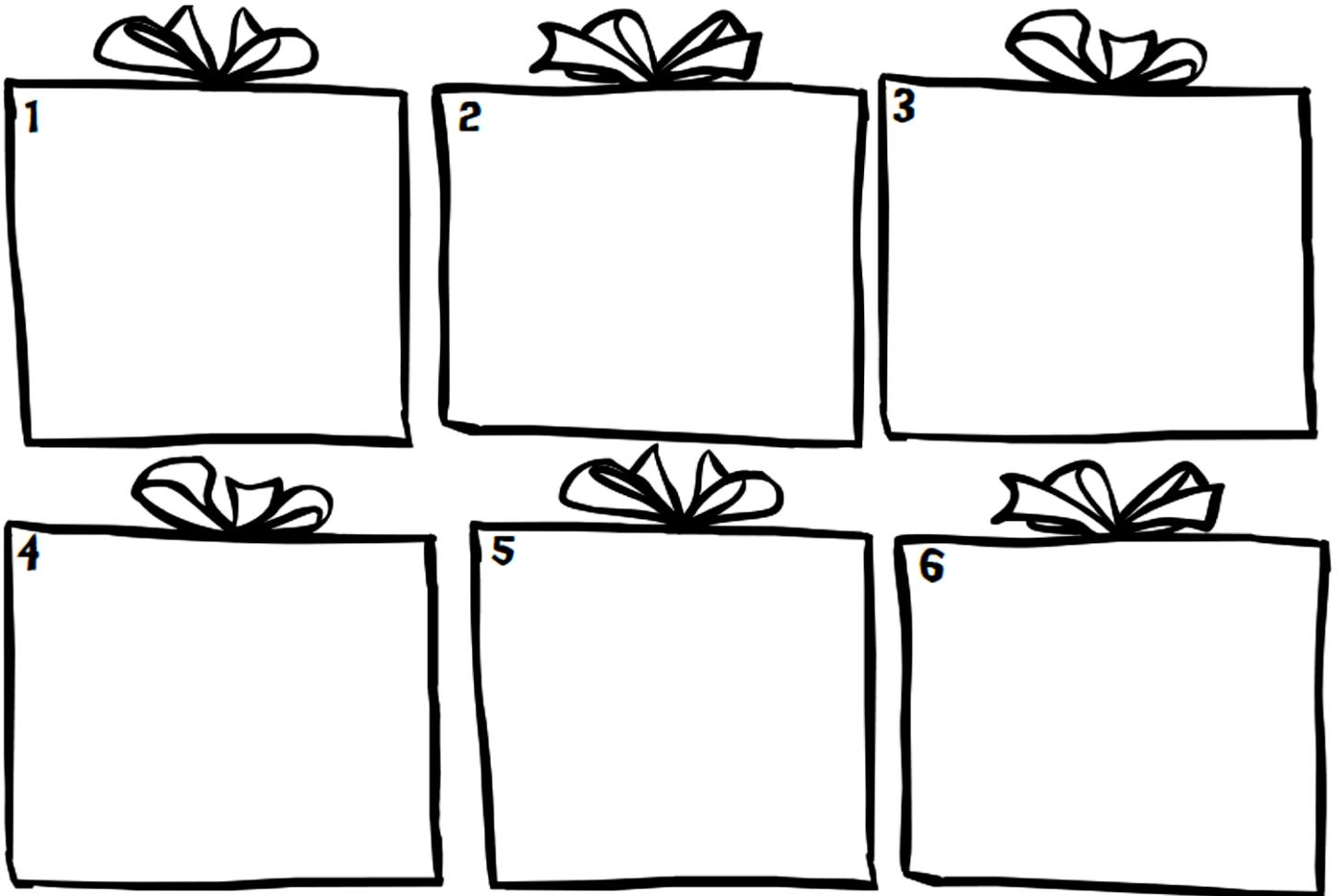
	Élément de programme	Compétences	Acquisition
Découvrir quelques aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale.	Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions.	Connaître un jeu « <i>Simon Says</i> » 	



SANTA COMES AT CHRISTMAS

- Dessine ce qui est demandé.

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
Comprendre l'oral	Ecouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des textes lus par le professeur.	Comprendre "present", « cars », « boots », « coat », « dogs », « cats », « books », « bag »	



- Chanter la chanson des « *We wish you a Merry Christmas* » et « *Santa comes at Christmas.* »

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
S'exprimer oralement en continu.	En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.	Chanter une chanson.	

- Découvrir la fête de Noël.

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
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.	Connaître la fête de Noël 	

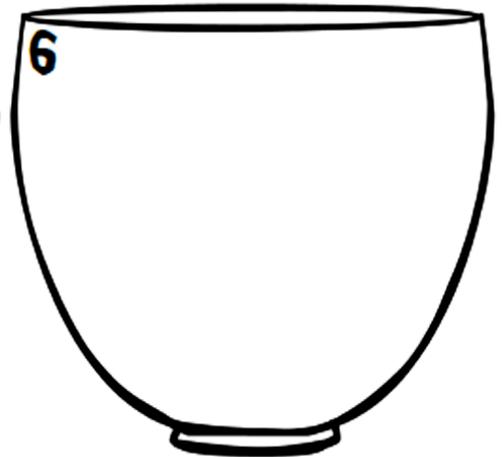
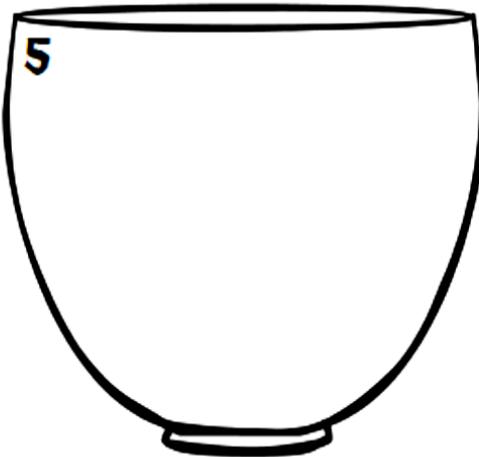
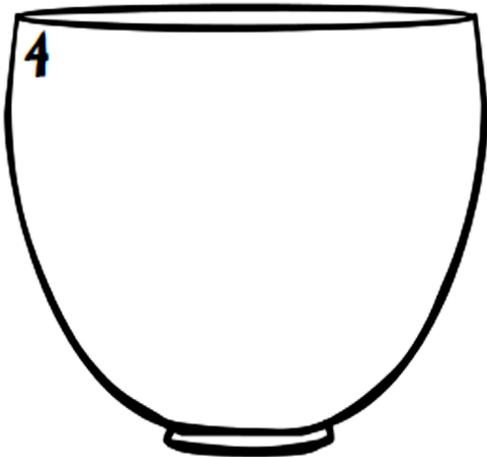
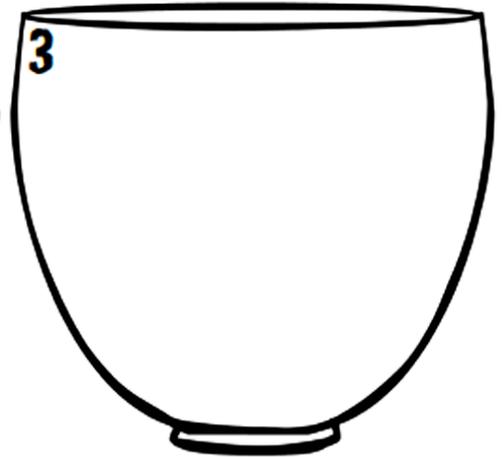
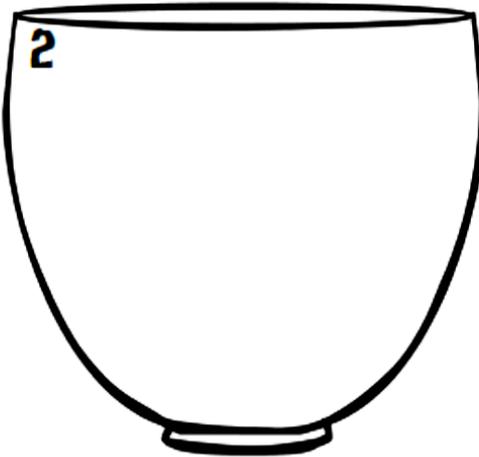
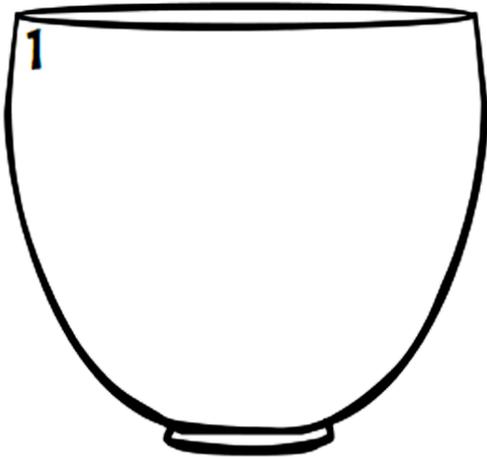




LET'S MAKE A FRUIT SALAD !

- Dessiner ce qui est demandé.

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
Comprendre l'oral	Ecouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des textes lus par le professeur.	Comprendre <i>"I've got..", "Apples, bananas, pears, oranges, lemons, grapes"</i>	



- Par 2, donner 3 instructions à un camarade. Réaliser 3 instructions données par un camarade.

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
Prendre part à une conversation	Participer à des échanges simples pour être entendu et compris dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne.	Savoir suivre et donner des instructions courtes et simples.	

- Jeu Simon Says

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
Comprendre l'oral	Ecouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des textes lus par le professeur.	Comprendre <i>"Take, Cut, Peel, Mix »"</i>	



- Par 2, donner les informations de la feuille puis comprendre les informations données par son camarade.

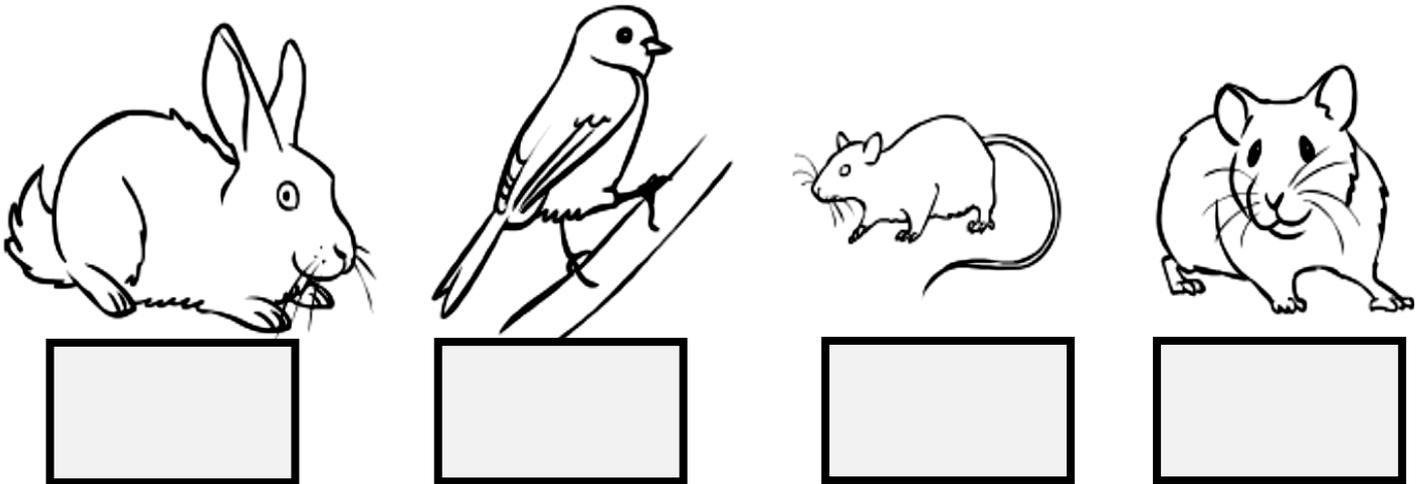
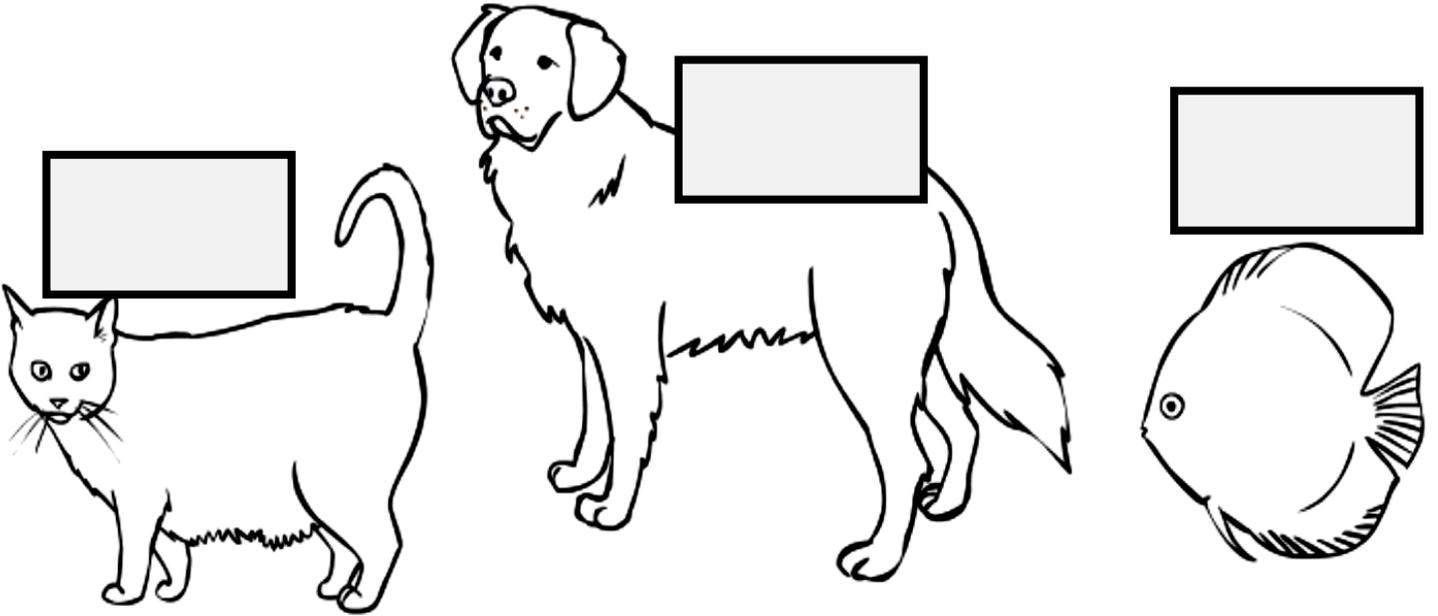
	Élément de programme	Compétences	Acquisition
Prendre part à une conversation	Participer à des échanges simples pour être entendu et compris dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne.	Savoir suivre et donner des instructions courtes et simples.	

COLLER LA FEUILLE

THE ANIMAL'S PORTRAIT GALLERY

- Ecrire le numéro face à l'animal demandé

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
Comprendre l'oral	Ecouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des textes lus par le professeur.	Comprendre "I've got..", "Cat, Dog, Fish, Hamster, Bird, Mouse, Rabbit"	



- Chanter un couplet de Kid's Animals.

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
S'exprimer oralement en continu.	En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.	Chanter une chanson.	

- Dessiner et présenter son animal.

S'exprimer oralement en continu.	Élément de programme	Compétences	Acquisition
	En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.	Présenter son animal familial.	

COLLER SON DESSIN



THE SCHOOL PICNIC

- Par 2, donner les informations de la feuille puis comprendre les informations données par son camarade.

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
Prendre part à une conversation	Participer à des échanges simples pour être entendu et compris dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne.	Demander à quelqu'un ce qu'il possède et y répondre.	

COLLER LA FEUILLE

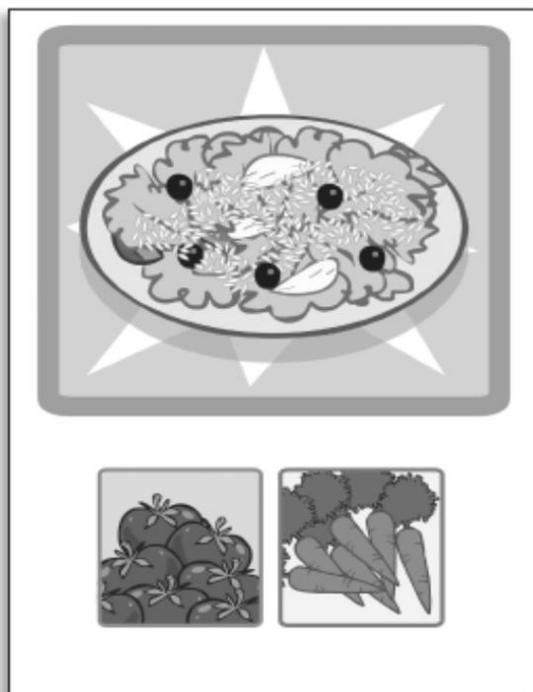
- Chanter un couplet de « **What have you got ?** ».

S'exprimer oralement en continu.	Élément de programme	Compétences	Acquisition
	En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.	Chanter une chanson.	

- Par 2, les élèves jouent la saynète. L'un tient le rôle du chef, l'autre son propre rôle et dit ce qu'il souhaite manger.

Prendre part à une conversation	Élément de programme	Compétences	Acquisition
	Participer à des échanges simples pour être entendu et compris dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne.	Composer son menu de pique-nique.	

Menu



GHOSTIE'S GOT A FAMILY

- Ecouter Ghostie présenter sa famille, repérer le membre de la famille qui manque et cocher la bonne case

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
Comprendre l'oral	Ecouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des textes lus par le professeur.	Comprendre le lexique des membres de la famille « <i>sister</i> », « <i>brother</i> », « <i>Mum</i> », « <i>Dad</i> », « <i>Grandad</i> », « <i>Grandma</i> »	

						
1						
2						
3						
4						
5						
6						

- Jouer au jeu de Snakes and Ladders.

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
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.	Jouer au jeu de Snakes and Ladders. 	



THE ENORMOUS POTATO PIE

- Coller les images de l'histoire dans l'ordre.

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
Comprendre l'oral	Ecouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des textes lus par le professeur.	Reconstituer une histoire grâce à des repères « <i>Heave ho !</i> », « <i>Come and help !</i> », « <i>No good !</i> », « <i>Phew !</i> », « <i>Pull up</i> », « <i>1, 2, 3</i> », « <i>This is an enormous potato</i> ».	

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10		

- Chanter la chanson.

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
S'exprimer oralement en continu.	En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.	Chanter la chanson « <i>Potato Pie for Dinner</i> »	

- Jouer la saynète.

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
S'exprimer oralement en continu	En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.	Savoir dire « <i>Heave ho !</i> », « <i>Come and help !</i> », « <i>No good !</i> », « <i>Phew !</i> », « <i>Pull up</i> », « <i>1, 2, 3</i> », « <i>This is an enormous potato</i> ».	



Saynète

1	Farmer	Heave ho ! Phew ! Look, boys and girls ! This is an enormous potato !
2		Teacher, come and help !

Le professeur va aider le fermier

3	Farmer and Teacher	Heave ho ! Heave ho ! Pull up the big potato (x2)
4		Come and help, come and help, one, two, three, pull !
5	Farmer	No good ! Jim, come and help !

Jim va aider le fermier et le professeur.

6	Farmer and Teacher and Jim	Heave ho ! Heave ho ! Pull up the big potato (x2)
7		Come and help, come and help, one, two, three, pull !
8	Farmer	No good ! Class, come and help !

La classe va aider le fermier, le professeur et Jim.

9	Farmer and Teacher and Jim and class	Heave ho ! Heave ho ! Pull up the big potato (x2)
10		Come and help, come and help, one, two, three, pull !
11	Farmer	No good ! Dog, come and help !

Le chien va aider le fermier, le professeur, Jim et la classe.

12	Farmer and Teacher and Jim and class and dog	Heave ho ! Heave ho ! Pull up the big potato (x2)
13		Come and help, come and help, one, two, three, pull !
14	Farmer	No good ! Cat, come and help !

Le chat va aider le fermier, le professeur, Jim, La classe et le chien

15	Farmer and Teacher and Jim and class and dog and cat	Heave ho ! Heave ho ! Pull up the big potato (x2)
16		Come and help, come and help, one, two, three, pull !
17	Farmer	No good ! Mouse, come and help !

La souris va aider le fermier, le professeur, Jim, la classe, le chien et le chat.

18	Farmer and Teacher and Jim and class and dog and cat and mouse	Heave ho ! Heave ho ! Pull up the big potato (x2)
19		Come and help, come and help, one, two, three, pull !
20	Farmer	No good !
21	Jim	Ghostie, come and help !
22	All	Heave ho ! Heave ho ! Pull up the big potato (x2)
23		Come and help, come and help, one, two, three, pull !

La terre se met à trembler, l'énorme pomme de terre sort enfin : Ghostie vient de la déterrer.

24	All	Hurray !
25	Farmer	And up comes the enormous potato.
26	All	Hurray ! (puis en chantant) Potato pie for dinner, potato pie for dinner, potato
27		Pie for dinner, for you and me. Hurray !
28	Narrator	The farmer, the teacher, Jim, the class, the dog, the cat, the mouse
29		And Ghostie have an enormous potato pie for dinner.

Les rôles joués :





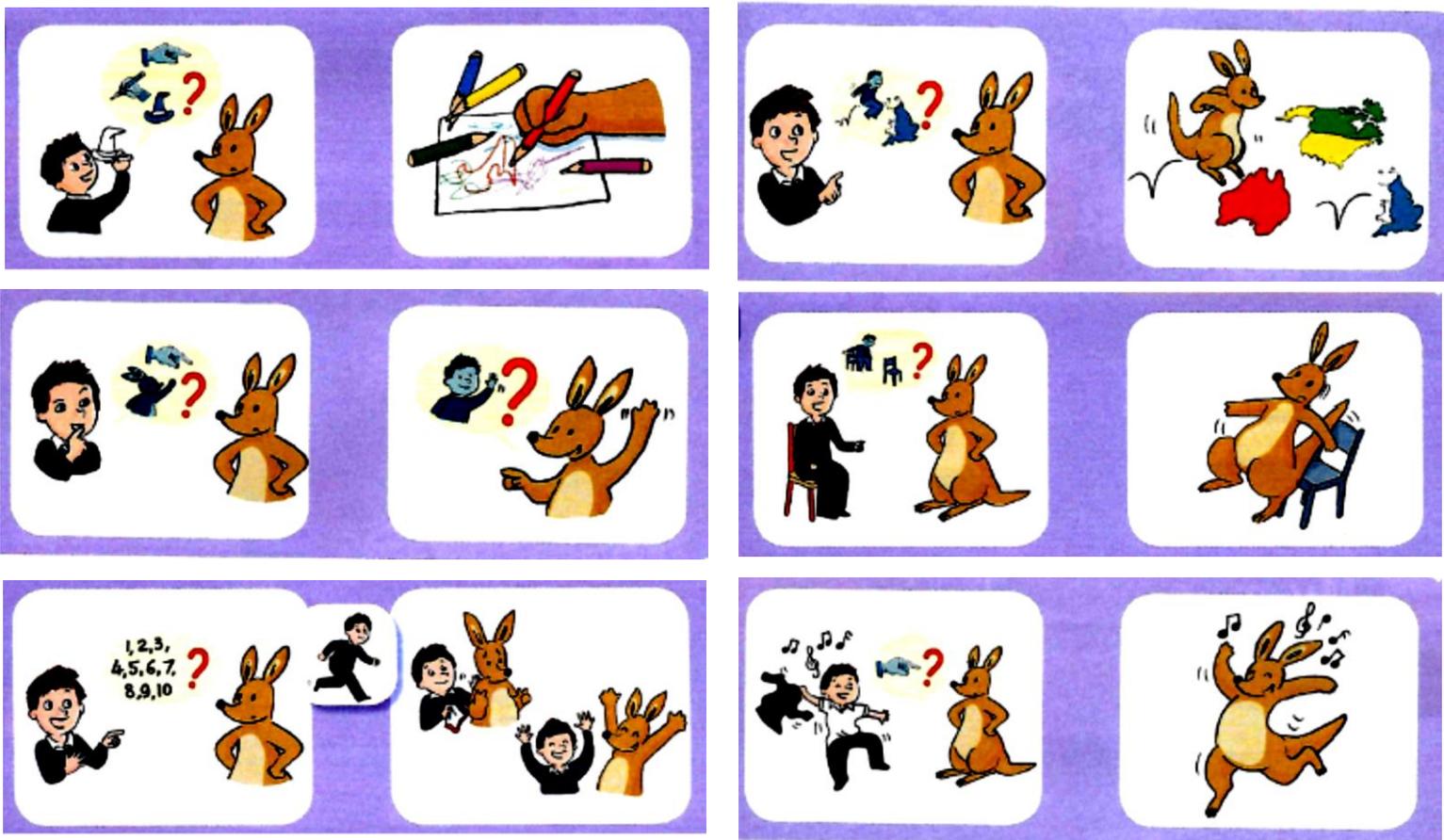
MY HOP STORY

- Par 2, les élèves se questionnent sur ce qu'ils savent faire, dire...

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
Prendre part à une conversation	Participer à des échanges simples pour être entendu et compris dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne.	Se questionner sur ce que l'on sait faire, dire... « Can/Can't »	

- Suivre l'histoire avec son doigt.

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
Comprendre l'oral	Ecouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des textes lus par le professeur.	Suivre l'histoire « My hop story » avec le doigt.	



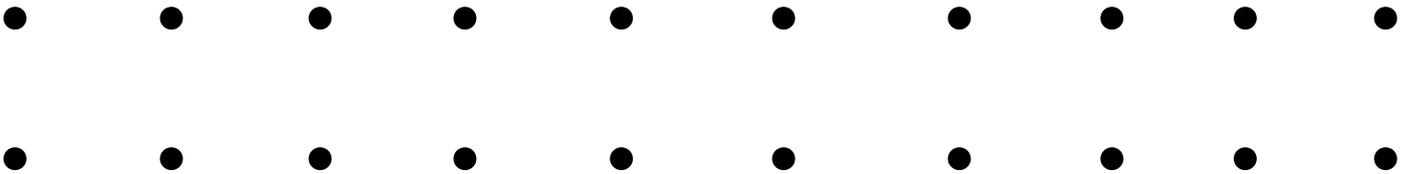
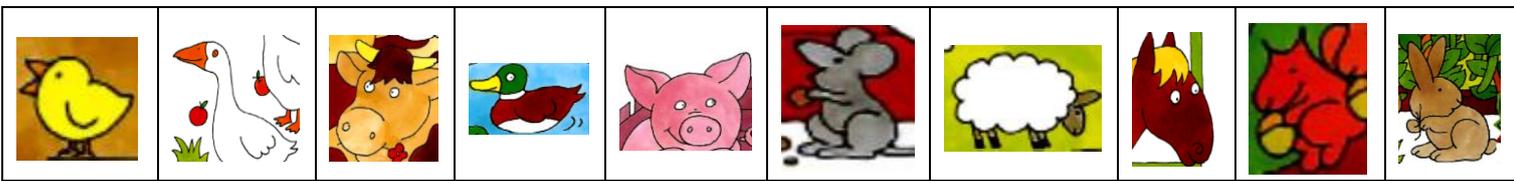
- Raconter l'histoire.

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
S'exprimer oralement en continu.	En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.	Raconter une histoire.	

SPOT CAN COUNT

- Ecoute l'histoire et relie l'animal au bon nombre.

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
Comprendre l'oral	Ecouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des textes lus par le professeur.	Reconstituer une histoire grâce à des repères « <i>one mouse</i> », « <i>Two squirrels</i> », « <i>Three horses</i> », « <i>Four ducks</i> », « <i>Five pigs</i> », « <i>Six hens ou chicks</i> », « <i>Seven rabbits</i> », « <i>Eight geese</i> », « <i>Nine sheep</i> », « <i>Ten cows</i> »	



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

- Chanter la chanson « *Around the farm* » and « *Number song* »

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
S'exprimer oralement en continu.	En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.	Chanter la chanson « »	

- Retrouver la paire de son image.

	Élément de programme	Compétences	Acquisition
Prendre part à une conversation	Participer à des échanges simples pour être entendu et compris dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne.	Demander à quelqu'un ce qu'il possède et y répondre.	

