

# Anglais

## Séquence 4: Food

### SÉANCE 1

#### Objectifs du maître :

- Réinvestir les expressions connues.
- Apprendre du vocabulaire.

#### Vocabulaire et expressions :

*Water – bread – apple - chocolate.*

#### Matériel :

- Marionnette.
- CD page 3 : *Hello ! Goodbye !*
- Les quatre images suivantes format A4 : *chocolate, water, bread, apple* (le chocolat a été choisi pour sa traduction proche du mot français).

### DEROULEMENT

- Chant d'entrée : *Hello ! Goodbye !*
- L'enseignant fait un rappel de la séance précédente. La marionnette demande à quelques élèves « *Hello ! What's your name ?... How are you ?* ». Chacun doit répondre selon les expressions apprises lors des séances précédentes.
- Les quatre images sont disposées sur le tableau devant les élèves. La marionnette nomme chaque aliment en insistant sur le geste et surtout pour montrer que c'est le contenu du verre (*water*) qui est désigné. Elle répète plusieurs fois les mots dans un ordre différent, et en désignant toujours chaque aliment.
- La marionnette prononce à nouveau les mots et l'enseignant les désigne.
- L'enseignant propose aux élèves de jouer au jeu **Touch and say**. C'est d'abord l'enseignant qui prononce le mot correspondant à l'aliment ; un élève montre l'image de l'aliment. Puis c'est un élève qui dit l'un des quatre mots et un autre qui désigne l'image correspondante.
- La séance se termine par les chants appris lors des séances précédentes.

BILAN :

## SÉANCE 2

### Objectifs du maître :

- Réinvestir des expressions et des mots nouveaux.
- Mémoriser et répondre à des verbes d'action.

### Vocabulaire et expressions :

*Water – bread – apple – chocolate – sit down – stand up.*

### Matériel :

- Marionnette.
- CD page 4 : *How are you* et 6 : *Ten little indians*.
- Les quatre images précédentes.

## DEROULEMENT

- Chant d'entrée : *How are you ?*
- L'enseignant demande à la classe « *How are you ?* ». Elle écoute les réponses générales et demande à quelques-uns de répondre.
- L'enseignant affiche les images de la séance précédente. La marionnette nomme chaque image plusieurs fois.
- Elle demande aux élèves de jouer à nouveau au jeu de **Listen and Touch**. Chacun vient montrer l'image correspondante au mot prononcé par la marionnette.
- **Jeu par équipe** : la classe est divisée en deux groupes, placés en deux files, debout devant les chaises. Chacun à leur tour, les élèves viennent désigner l'aliment nommé par la marionnette et répètent le mot.

L'enseignant explique en français que si la réponse est juste, l'élève retourne dans sa file. La marionnette lui dit alors « *Sit down* » (l'enseignant ne traduit pas mais accompagne l'expression en s'asseyant sur l'une des chaises.) Par contre, si la réponse est fautive, elle dit « *Stand up !* ». L'enseignant fait de même en se plaçant debout devant l'une des chaises. Elle répète plusieurs fois ces consignes.

L'équipe gagnante est celle qui, la première, aura tous ses équipiers assis.

- Les élèves écoutent et chantent : *How are you ?*
- On termine par le chant : *Ten little indians*.

BILAN :

## SÉANCE 3

### Objectifs du maître :

- Réinvestir des mots et des expressions.

### Vocabulaire et expressions :

*Water – bread – apple – chocolate – sit down – stand up.*

### Matériel :

- CD plage 3 : *Hello ! Goodbye !* et plage 4 : *How are you ?*.
- Les cartes des nombres de 1 à 10.
- Les images des quatre aliments fixés au tableau et numérotées de 1 à 4.

## DEROULEMENT

- Chant d'entrée : *How are you ?*
- Questionnement : *What's your name ? How are you ?* et réponses.
- L'enseignant énonce à nouveau les mots correspondant aux images du tableau, les élèves les répètent plusieurs fois avec l'enseignant.
- **Jeu** : la classe est divisée en deux équipes : chacune est disposée en quart de cercle autour du tableau. Les élèves sont assis sur le sol.  
L'enseignant dit : « *Stand up !* » au premier élève en faisant un geste de la main de bas en haut, puis nomme un aliment que l'élève va désigner. Si l'indication de l'enfant est juste, il retire l'image (il ne reste que le numéro), l'équipe gagne un jeton. Si l'indication est fautive, l'équipe ne gagne rien. Dans les deux cas, l'enseignant renvoie l'élève à sa place en disant « *Sit down.* » et en accompagnant du geste de haut en bas. On pourra accompagner le geste de phrases comme : « *Yes, very good* », « *No, it's not correct.* »
- Le jeu continue, mais cette fois-ci sans les images. Les élèves doivent montrer alors seulement le numéro. Ils doivent ainsi faire un effort de mémorisation à la fois du numéro de l'image et du mot lui correspondant. C'est l'équipe qui a le plus de jetons qui gagne.
- On termine par le chant : *Hello ! Goodbye !*

BILAN :

## SÉANCE 4

### Objectifs du maître :

- Comprendre une conversation par les intonations et le mime.
- Réinvestir des mots connus.
- Connaître les structures : *Do you like... ? Yes, I do.*

### Vocabulaire et expressions :

*Water – bread – apple – chocolate – sit down – stand up – Do you like ? – Yes, I like.*

### Matériel :

- CD plage 3 : *Hello ! Goodbye !* et plage 4 : *How are you ?*.
- Les cartes des nombres de 1 à 10.
- Les images des quatre aliments fixés au tableau et numérotées de 1 à 4.

## DEROULEMENT

- Chant d'entrée : *How are you ?*
- La marionnette demande à chaque élève « *How are you ?* ». Les élèves répondent.
- L'enseignant dessine au tableau et devant les élèves, un cœur. La consigne a été rappelée de ne pas s'exprimer en français devant la marionnette.  
Les images des aliments sont disposées sur une table devant les élèves. L'enseignant dit : « *I like chocolate* », tout en montrant le cœur, en prenant l'image du chocolat, en se léchant les babines et en se frottant le ventre.  
La marionnette fait de même en prenant l'image de la pomme : « *I like apples.* »  
La marionnette demande à l'enseignant : « *Do you like chocolaté ?* » en prenant l'image du chocolat. L'enseignant répond « *Yes, I do* » en mimant.  
L'enseignant lui demande : « *Do you like apples ?* »  
La marionnette répond de même.  
Puis elle pose la question à un élève en indiquant à la fois le cœur et la pomme. L'élève répond : « *Yes, I do.* » L'enseignant peut l'aider dans sa réponse. Et ainsi de suite pour les autres élèves.
- Ecoute de la chanson *I like to eat apples and bananas.*

BILAN :

## SÉANCE 5

### Objectifs du maître :

- Réinvestir des mots et des expressions.
- Connaître un mot nouveau : *coffee*.

### Vocabulaire et expressions :

*Water – bread – apple – chocolate – sit down – stand up – Do you like ? Yes, I do – No, I don't - coffee*

### Matériel :

- CD plage 4 : *How are you ?* et plage 7 : *I like to eat ...*
- La marionnette.
- Les quatre images précédentes et une cinquième (format A4 et flashcards) représentant une tasse de café.
- Deux cœurs dont dessinés au tableau dont un qui est barré.

## DEROULEMENT

- Chant d'entrée : *How are you ?*
- Les cinq images sont affichées. L'enseignant demande à la marionnette : « *Do you like coffee, John ?* » en montrant l'image du café. La marionnette répond en indiquant l'image et le cœur barré : « *No, I don't.* ». La marionnette interroge aussi l'enseignant en indiquant le café. Il donne la même réponse.
- L'enseignant interroge chaque élève sur une image et les aide à répondre par « *Yes, I do* », en montrant le cœur non barré ou « *No, I don't* » en montrant le cœur barré.
- Les élèves, par deux, vont jouer à se poser cette question. L'un questionne, l'autre répond ; puis les rôles sont inversés. Le rôle de l'enseignant est de les aider pour ce qui est du texte et de la prononciation.
- Ecoute de la chanson *I like to eat apples and bananas*.

BILAN :

## SÉANCE 6

### Objectifs du maître :

- Acquérir du vocabulaire : *rice, cake, banana, egg, spinach, wine*.
- Exprimer ses goûts.
- Apprendre un nouveau chant.

### Vocabulaire et expressions :

*Water – bread – apple – chocolate – sit down – stand up – Do you like ? Yes, I do – No, I don't – coffee – rice – cake – banana – egg – spinach – wine.*

### Matériel :

- CD page 4 : *How are you ?* et page 7 : *I like to eat ...*
- Les cinq images précédentes (format A4) et les images suivantes : *rice, cake, banana, egg, spinach, wine*.
- Les deux cœurs.

## DEROULEMENT

- Chant d'entrée : *How are you ?*
- Questionnement : « *How are you ?* » et réponses.
- Les cinq images et les deux cœurs sont affichés. L'enseignant nomme chaque aliment plusieurs fois, puis dire son goût pour chacun d'eux en utilisant la parole et les cœurs.
- Les élèves sont invités à faire de même pour un aliment de leur choix.
- L'enseignant interroge chaque élève sur un aliment et l'aide dans sa réponse.
- Proposer le jeu en groupe classe identique à celui de la troisième séance, mais à l'aide des six images supplémentaires.
- Chant en groupe classe : apprentissage de *I like to eat apples and bananas*.  
Les élèves écoutent le CD, puis l'enseignant chante lentement la chanson en montrant des images illustrant les mots et en mimant : « *I like ...* » (le cœur non barré), « *to eat...* » en montrant les deux images (*apples and banana*).  
Cette chanson joue également sur la déformation des mots, l'enseignant le fera remarquer lorsque les élèves connaîtront correctement le texte initial (cf S8).

BILAN :

## SÉANCE 7

### Objectifs du maître :

- Jouer en s'exprimant dans une autre langue.

### Vocabulaire et expressions :

*Water – bread – apple – chocolate – sit down – stand up – Do you like ? Yes, I do – No, I don't – coffee – rice – cake – banana – egg – spinach – wine.*

### Matériel :

- CD page 6 : *Ten little indians* et page 7 : *I like to eat ...*
- Un dé.
- Les flashcards correspondantes aux dessins des cases du jeu.

## DEROULEMENT

- Chant d'entrée : *How are you ?*
- **Jeu de l'oie** : ce jeu se déroule avec quatre joueurs et un meneur de jeu. Chaque joueur lance le dé. S'il tombe sur une case dessinée, il doit nommer l'aliment. Le meneur lui pose alors la question : « *Do you like... ?* ». Le joueur peut répondre « *Yes, I like...* » ou « *No, I don't like...* ».  
Si le joueur a bien nommé l'aliment, il gagne la flashcard correspondante. La direction des flèches indique s'il faut soit avancer du nombre de case, soit reculer.  
Il y a deux gagnants : celui qui arrive le premier à l'arrivée (la tasse et le café) et celui qui a le plus de flashcards.
- A la fin des ateliers, toute la classe écoute et chante *I like to eat apples and bananas*, puis chante *Ten little Indians*.

BILAN :

## SÉANCE 8

### Objectifs du maître :

- Travailler sa prononciation et son articulation.

### Vocabulaire et expressions :

*Water – bread – apple – chocolate – sit down – stand up – Do you like ? Yes, I do – No, I don't – coffee – rice – cake – banana – egg – spinach – wine.*

### Matériel :

- CD page 4 : *How are you ?* et page 7 : *I like to eat ...*  
- Toutes les images.

## DEROULEMENT

- Chant d'entrée : *I like to eat apples and bananas .*
- Les images sont affichées. La marionnette interroge les élèves : « *Do you like apples ?* » L'élève interrogé doit montrer l'aliment et répondre à la question. Et ainsi de suite avec chaque élève. L'enseignant aide les élèves à répondre et rectifie la prononciation.
- Les élèves écoutent le CD du chant qu'ils connaissent déjà et essaient de trouver les transformations faites avec les sons : *it* pour *eat* fait *ipples* pour *apples* et *bininis* pour *bananas* ; *ot* pour *eat* fait *opples* pour *apples* et *bononos* pour *bananas*...
- Ils jouent donc ensuite à modifier eux-mêmes en chantant. Ce jeu avec les sons oblige les élèves à bien prononcer les sons désirés et aussi à bien articuler.
- On termine par les chants : *I like to eat... et How are you ?*

BILAN :

## SÉANCE 9

### Objectifs du maître :

- Réinvestir des acquis.

### Vocabulaire et expressions :

*Water – bread – apple – chocolate – sit down – stand up – Do you like ? Yes, I do – No, I don't – coffee – rice – cake – banana – egg – spinach – wine.*

### Matériel :

- CD page 7 : *I like to eat ...*
- Toutes les images.
- 5 dés.
- Des jetons.

## DEROULEMENT

- Chant d'entrée : *I like to eat apples and bananas.*
- L'enseignant propose le jeu **Touch and Say** avec les flashcards de tous les aliments.
- Puis l'enseignant explique le **jeu de dé** en français à toute la classe : les élèves doivent se regrouper par équipe de cinq (dont un meneur). Les joueurs jouent chacun à leur tour. Un premier élève lance le dé. Il nomme l'aliment. S'il répond juste, il a un jeton, sinon il passe son tour. Et ainsi de suite. L'enseignant donne un temps de jeu à l'aide d'un minuteur. Le joueur qui a le plus de jetons à l'arrêt du jeu a gagné. Le meneur devient joueur.
- Les élèves se regroupent par 5. Le jeu peut commencer.

BILAN :