

Anglais

Séquence 2 : How are you ...

SÉANCE 1

Objectifs du maître :

- Poser la question "How are you" et y répondre.

Vocabulaire et expressions :

Listen – touch - How are you ?- I'm fine – I'm so, so – I'm sad.

Matériel :

- La marionnette.
- CD plage 3 : *Hello ! Goodbye !*
- Les images en format A4

DEROULEMENT

- **Chant d'entrée :** la marionnette, accompagnée des élèves, chantent la chanson *Hello !*
- **Echanges :** la marionnette pose la question « *What's your name ?* » à quelques élèves.
- **Echanges marionnette/enseignant :** la marionnette demande « *Hello ! How are you today ?* ». L'enseignant affiche les images au tableau. La marionnette repose alors sa question. L'enseignant répond « *I'm fine today* » en montrant la première image et en faisant un grand sourire.
- L'enseignant demande « *And you John, How are you today ?* ». La marionnette répond « *I'm so so* » en montrant la deuxième image. L'enseignant montre sur son visage une expression neutre.
L'enseignant montre ensuite la 3^e image avec une expression triste et en disant « *I'm sad* ».
- L'enseignant répète deux ou trois fois les expressions avec les interprétations correspondantes, les élèves répètent avec lui.
- Puis la marionnette interroge chaque enfant qui doit montrer une carte en essayant de dire la bonne réponse. L'enseignant aide les élèves quand il y a besoin.
- L'enseignant explique le jeu **Listen and touch** en disant l'une des expressions, par exemple « *I'm sad* » puis en montrant son oreille d'un doigt pour « *listen* » et en touchant l'image correspondante pour « *touch* ».
L'enseignant dit à la marionnette « *Touch : I'm so so.* »

Puis l'enseignant dit l'une des trois expressions « *Touch I'm sad.* » ou « *Touch I'm fine* »... et un élève doit toucher l'image correspondante.

La séance se termine par la chanson *Hello ! Goodbye !*

SÉANCE 2

Objectifs du maître :

- Savoir écouter, parler et mimer.
- Emettre des hypothèses sur une langue.
- Savoir employer les expressions *How are you ? I'm fine ...*

Vocabulaire et expressions :

Listen – touch - How are you ?- I'm fine – I'm so, so – I'm sad.

Matériel :

- La marionnette.
- CD page 2 : *Brother John !*
- CD page 3 : *Hello ! Goodbye !*
- Les images en format A4.

DEROULEMENT

- **Chant d'entrée :** *Hello ! Goodbye !*
- **Dialogue enseignant / marionnette :**

M : *How are you*

E : *I'm fine.* (en montrant l'image et en s'exprimant par le visage).

E : *And you John ?*

M : *I'm sad.*

E : *Oh ! You're sad. Why ?*

M : *Because I'm tired.* (la marionnette exprime la fatigue).

E : *You're tired ?*

M : *Yes, I want to sleep* (la marionnette se couche par terre et ne bouge plus).

E : *Oh ! You want to sleep !* (L'enseignant prend la marionnette, la met dans une boîte en guise de lit et pose une couverture sur elle).

- L'enseignant interroge les élèves sur ce qu'ils ont compris.
- La scène est reprise si elle n'a pas été comprise par tous.
- L'enseignant répète les mots correspondants aux images. Puis la marionnette interroge les élèves qui doivent répondre à la question *How are you* en mimant l'expression qu'ils ont citée.

Chant de fin : *Brother John.*

SÉANCE 3

Objectifs du maître :

- Réinvestir les expressions apprises précédemment.
- S'imprégner des paroles d'un nouveau chant : *How are you ?*

Vocabulaire et expressions :

Listen – touch - How are you ?- I'm fine – I'm so, so – I'm sad.

Matériel :

- La marionnette.
- CD plage 3 : *Hello ! Goodbye !*
- CD plage 4 : *How are you ?*

DEROULEMENT

- **Chant d'entrée** : *Hello ! Goodbye !*
- L'enseignant demande à la marionnette *How are you ?* La marionnette répond puis interroge quelques élèves un par un. Ceus ci doivent mimer les expressions quand ils répondent.
- Distribuer à chaque enfant une flash card. La marionnette dit « *I'm fine* » ou « *I'm so so* »... Les doivent alors montrer la carte correspondante s'ils la possèdent.
- Puis l'enseignant organise un jeu en divisant la classe en deux équipes. Chaque bonne réponse donne un point (mettre un baton au tableau ou donner un jeton par point gagné). L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points.
- Les élèves écoutent plusieurs fois la chanson *how are you* puis essaient de la chanter.