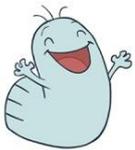
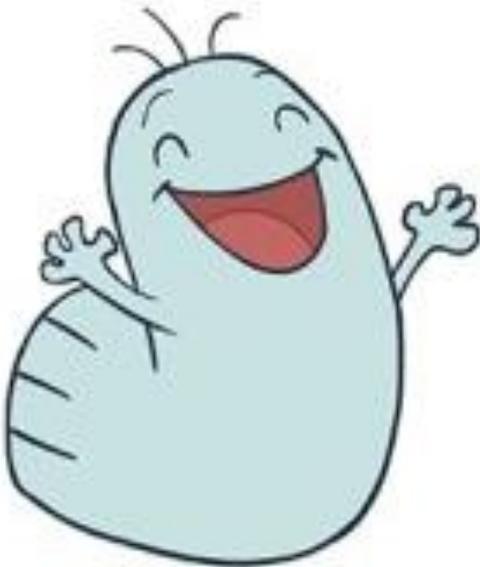


GS

PROGRESSION

CP

PÉRIODE 1



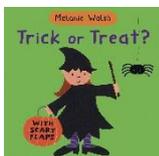
1) I'M GHOSTIE



2) LET'S PLAY CONKERS !



3) HAPPY HALLOWEEN



TRICK OR TREAT ?



GS

I'M GHOSTIE

CP

Compétences
Compétences spécifiques

- Participer à des échanges simples pour être entendu et compris dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne.
 - Être capable de saluer son partenaire et de répondre en le regardant.
- En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.
 - Savoir dire " *Good morning !*", " *Good night !*", " *Hello !*", " *Who are you ?*", " *I'm...*", " *I'm your friend*", " *Mum*", " *Dad*".

Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.

« *C'est l'heure de dormir pour Jim. Il est dans son lit. Ses parents viennent l'embrasser et lui souhaiter bonne nuit.* »

- Projeter l'animation.

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	Hoo, Hoo, Hoo...
5	(fredonnant))	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

Objectif : Ecouter et reconnaître des voix.

- Les élèves enfilent sur la main une chaussette blanche représentant Ghostie.

« *Chaque fois que Ghostie parle, vous devez agiter votre marionnette.* »

« *Listen and play Ghostie !* »

Objectif : Saluer son partenaire et lui répondre.

- Faire asseoir les élèves en cercle.
- Lancer la balle en disant « *Good morning,.....* » et répondre « *Good morning,.....* » et ainsi de suite.



	Objectif : Saluer son partenaire et lui répondre.										
	<ul style="list-style-type: none"> Les élèves se déplacent dans la classe, quand un élève croise un autre élève il doit saluer son camarade en utilisant son prénom et en le regardant. L'autre élève le salue de la même manière. Donner des chaussettes à quelques élèves. Faire la même démarche. Quand un élève rencontre un autre élève avec une chaussette il le salue en disant « Good morning, Ghostie ! ». L'autre élève le salue avec le prénom du camarade. 										
	Objectif : Dire bonne nuit à son partenaire et lui répondre.										
	<ul style="list-style-type: none"> Faire asseoir les élèves en cercle. Lancer la balle en disant (<i>en baillant et mettant la tête dans les 2 mains jointes</i>) « Good night,..... » et répondre « Good night,..... » et ainsi de suite. 										
	Objectif : Mémoriser un chant										
	<ul style="list-style-type: none"> Faire écouter la chanson puis la chanter ensemble. <p style="text-align: center;">Good night, Mum and Dad (<i>Sur l'air de The Upidee Song</i>)</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="text-align: center;">Mum, Mum, Mum, Mum, Mum,</td> <td style="text-align: center;">Dad, Dad, Dad, Dad, Dad,</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Mum, Mum, Mum,</td> <td style="text-align: center;">Dad, Dad, Dad,</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Mum, Mum, Mum,</td> <td style="text-align: center;">Dad, Dad, Dad,</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Mum, Mum, Mum, Mum, Mum,</td> <td style="text-align: center;">Dad, Dad, Dad, Dad, Dad,</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Good night, Mum and Dad.</td> <td style="text-align: center;">Good night, Mum and Dad.</td> </tr> </table>	Mum, Mum, Mum, Mum, Mum,	Dad, Dad, Dad, Dad, Dad,	Mum, Mum, Mum,	Dad, Dad, Dad,	Mum, Mum, Mum,	Dad, Dad, Dad,	Mum, Mum, Mum, Mum, Mum,	Dad, Dad, Dad, Dad, Dad,	Good night, Mum and Dad.	Good night, Mum and Dad.
	Mum, Mum, Mum, Mum, Mum,	Dad, Dad, Dad, Dad, Dad,									
	Mum, Mum, Mum,	Dad, Dad, Dad,									
	Mum, Mum, Mum,	Dad, Dad, Dad,									
	Mum, Mum, Mum, Mum, Mum,	Dad, Dad, Dad, Dad, Dad,									
Good night, Mum and Dad.	Good night, Mum and Dad.										
Objectif : Mémoriser la saynète.											
<ul style="list-style-type: none"> Projeter l'animation jusqu'à la ligne 6. Faire une mise en scène par 4 : Mum et Dad debout, Jim assis à sa table, la tête posée sur ses deux mains jointes et le quatrième élève est Ghostie (il manipule la marionnette). 											
Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.											
<ul style="list-style-type: none"> Projeter l'animation. 											
Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.											
<ul style="list-style-type: none"> Distribuer à chaque élève les 4 cartes représentant les personnages. <p style="text-align: center;">« Vous devez poser le doigt sur la carte du personnage qui parle. » « Listen and point ! »</p>											
Séance 2	Objectif : Mémoriser la saynète.										
	<ul style="list-style-type: none"> Projeter l'animation jusqu'à la ligne 6. Faire une mise en scène par 4 : Mum et Dad debout, Jim assis à sa table, la tête posée sur ses deux mains jointes et le quatrième élève est Ghostie (il manipule la marionnette). 										
	Objectif : Mémoriser un chant										
	<ul style="list-style-type: none"> Faire écouter la chanson. <p style="text-align: center;">Good morning, Hello ! (<i>Sur l'air de Happy Birthday</i>)</p>										



	<p>Ghostie Good morning !</p> <p>Jim Hello !</p> <p>Ghostie Good morning !</p> <p>Jim Hello !</p> <p>Ghostie Good morning ! Good morning ! Good morning !</p> <p>Jim Hello !</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diviser la classe en 2, un groupe joue le rôle de Ghostie et se lève pour chanter « <i>Good morning</i> », l'autre groupe joue le rôle de Jim et se lève à son tour pour chanter « <i>Hello</i> ! ». ▪ Inverser les rôles. <p>Objectif : Saluer son partenaire et lui répondre.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Faire asseoir les élèves en cercle. ▪ Lancer la balle en disant « <i>Good morning,.....</i> » et répondre « <i>Hello,.....</i> » et ainsi de suite. <p>Objectif : Saluer un personnage.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Présenter l'une des cartes: <i>Mum, Dad, Jim, Ghostie</i>. ▪ A tour de rôle dire <p style="text-align: center;">« <i>Hello, Mum !</i> » ou « <i>Good morning, Mum</i> »</p> ▪ Par 2, chacun à son tour tire une carte, la présente à son camarade qui dit, selon la carte : <p style="text-align: center;">« <i>Hello, Mum !</i> » ou « <i>Good morning, Mum !</i> » « <i>Hello, Jim !</i> » ou « <i>Good morning, Jim !</i> »....</p>
Séance 3	<p>Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Projeter l'animation. <p>Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.</p> <p>L'enseignante divise la classe en 3 groupes. Comptez le nombre de fois où l'on entend...</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Groupe 1 : « Good night » (7) ▪ Groupe 2 : « Hello » (2) ▪ Groupe 3 : « Good morning » (2) <p style="text-align: center;">« Listen and count »</p>
	<p>Objectif : Mémoriser un chant</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ecouter et se contenter de frapper dans les mains. <p style="text-align: center;">Who are you ? [Clap, clap] Who are you ? [Clap, clap] Who are you ? [Clap, clap] Who are you ?</p>



	<p style="text-align: center;">[Clap, clap] I'm Ghostie</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Réciter tous ensemble. ▪ Par 2, en se regardant, l'un dit : <p style="text-align: center;">« Who are you ? »</p> <p>L'autre frappe dans les mains et termine en donnant son propre prénom :</p> <p style="text-align: center;">« I'm..... »</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Inverser les rôles.
	<p>Objectif : Demander à son partenaire qui il est et lui répondre en le regardant.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Faire asseoir les élèves en cercle. ▪ Lancer la balle en disant « Who are you ? » et répondre « I'm..... » et ainsi de suite.
	<p>Objectif : Mémoriser un chant</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ecouter puis chanter la chanson. <p style="text-align: center;">Ghostie (Sur l'air de Frère Jacques) I am Ghostie I am Ghostie</p> <p style="text-align: center;">Who are you ? Who are you ?</p> <p style="text-align: center;">I'm your friend Ghostie. I'm your friend Ghostie.</p> <p style="text-align: center;">I'm your friend. I'm your friend.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Chanter en canon.
	<p>Objectif : Demander à son partenaire qui il est et lui répondre en le regardant.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Faire asseoir les élèves en cercle. ▪ Lancer la balle en disant « Who are you ? » et répondre « I'm....., I'm your friend.. » et ainsi de suite. ▪ Prendre le livret d'évaluation d'anglais.
	<p>Objectif : Mémoriser la saynète.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Projeter l'animation jusqu'à la ligne 11. ▪ Faire une mise en scène par 4 : Mum et Dad debout, Jim assis à sa table, la tête posée sur ses deux mains jointes et le quatrième élève est Ghostie (il manipule la marionnette).
	<p>Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.</p>
<p>Séance 4</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Projeter l'animation.
	<p>Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.</p>
	<p>L'enseignante divise la classe en 4 groupes. Comptez le nombre de fois où l'on entend...</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Groupe 1 : « Jim » (6)



- **Groupe 2** : « Mum » (1)
- **Groupe 3** : « Dad » (1)
- **Groupe 4** : « Ghostie » (4)

« Listen and count »

Objectif : Mémoriser et jouer la saynète.

- Projeter l'animation jusqu'à la ligne 15.
- Faire une mise en scène par 4 : Mum et Dad debout, Jim assis à sa table, la tête posée sur ses deux mains jointes et le quatrième élève est Ghostie (il manipule la marionnette).
- Prendre le **livret d'évaluation** d'anglais.



GS

LET'S PLAY CONKERS !

CP

Compétences
Compétences spécifiques

- 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.
- 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.

Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.

« *Ghostie et Jim sont dans la cour d'école. Jim a ramassé des marrons et les a préparés pour jouer aux conkers avec Ghostie.*

A chaque fois que Jim casse le marron de Ghostie, il dit « Excellent », et quand Ghostie réussit, il dit également « Excellent ! », heureux de savoir si bien jouer. Mais le maître, dans la cour, regarde sa montre et dit « Good morning, Jim ! », car c'est l'heure de rentrer en classe. »

« *Il s'agit d'un jeu traditionnel britannique de rentrée des classes. Chaque joueur a un marron d'Inde fixé au bout d'une ficelle. Le but du jeu est de frapper le marron de l'autre avec son propre marron pour le faire éclater. »*

- Projeter l'animation.

Séance
1

1	Ghostie	Conkers !
2	Jim	Conkers !
3	Chorus	1-2-3 (x3)
4	Ghostie	Conkers !
5	Jim	Conkers !
6	Chorus	1-2-3
7	All	3 big conkers !
8	Jim	1-2-3-4-5-6-7
9	Chorus	5-6-7 (x2)
10	Jim	1-2-3-4-5-6-7
11	All	7 big conkers !
12	Chorus	Let's play conkers.
13	Ghostie	You and me
14	Jim	You and me
15	Ghostie	You and me
16	All	Let's play conkers, you and me. Let's play conkers !
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
	Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.
	L'enseignante divise la classe en 4 groupes. Comptez le nombre de fois où l'on entend... <ul style="list-style-type: none"> ▪ Groupe 1 : « Jim » (6) ▪ Groupe 2 : « Mum » (1) ▪ Groupe 3 : « Dad » (1) ▪ Groupe 4 : « Ghostie » (4) <p style="text-align: center;">« Listen and count »</p>
	Objectif : Compter jusqu'à 7
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Faire asseoir les élèves en cercle. ▪ Lancer la balle en disant « one ? » et répondre « two. » et ainsi de suite. ▪ Donner une carte nombre à chaque élève et les inviter à venir devant la classe. Dire à haute voix leur nombre dans l'ordre puis à l'envers. Inviter 7 autres élèves etc... ▪ Par 2, les élèves s'entraînent à dire les nombres dans l'ordre. ▪ Puis alterner, l'un dit un nombre et l'autre lui montre le nombre de doigt correspondant. ▪ Puis l'un montre un certain nombre de doigts et l'autre dit le nombre correspondant, et vice versa.
	Objectif : Comprendre les nombres.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ « Let's play Bingo ! » <p style="text-align: center;">« Choisissez 3 cartes de nombres et posez les sur la table face à vous. »</p> <p>Les élèves retournent leurs cartes quand ils entendent le nombre correspondant. Le 1^{er} qui a retourné toutes ses cartes dit :</p> <p style="text-align: center;">« BINGO ! »</p> <p>Il gagne une fois la vérification est faite. (L'élève doit retourner une à une ses cartes et dire le nombre)</p>
	Objectif : Mémoriser et jouer la saynète.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Projeter l'animation jusqu'à la ligne 11. ▪ <u>Faire une mise en scène</u> : ▪ Jim et Ghostie sont au 1^{er} plan. ▪ 7 élèves tenant chacun une carte numérotée entre 1 et 7, entrent en scène en ligne face au public, derrière Jim et Ghostie. ▪ Le reste de la classe fait le chœur. Tous les élèves chantent le rôle qui leur est attribué.
Séance 2	Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Projeter l'animation.
	Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Distribuer à chaque élève les cartes représentant les nombres. <p style="text-align: center;">« Posez devant vous les 7 cartes et posez votre doigt sur la carte du nombre entendu. »</p> <p style="text-align: center;">« Listen and point ! »</p>
	Objectif : Mémoriser un chant.



- Ecouter 2 fois le 3^{ème} couplet de la chanson et mimer les actions.

Let's play Conkers

(Sur l'air de London Bridge is falling down)

Let's play conkers. (**Frappe dans les mains**)

You and me (**Montrer du doigt**)

You and me

You and me

Let's play conkers, you and me. Let's play conkers !

Objectif : Demander à son partenaire de jouer à un jeu et lui répondre en le regardant.

- Faire asseoir les élèves en cercle.
- Lancer la balle en disant « **Let's play conkers !** » et répondre « **Yes ! You and me** » et ainsi de suite.

Objectif : Compter jusqu'à 7.

« **Let's play Snap !** »

- Les élèves jouent par 2.

« *Nous allons prendre les cartes des nombres. Vous posez votre pile de cartes mélangées, faces cachées, devant vous. A tour de rôle, vous retournez une carte et dites le nombre.*

Quand 2 cartes sont identiques, le premier joueur qui dit :

« Snap ! »

Il gagne toutes les cartes qui sont sur la table. »

- Fixer un temps limité.
- Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

Objectif : Mémoriser et jouer la saynète.

- Projeter l'animation jusqu'à la ligne 16.
- **Faire une mise en scène** :
- Jim et Ghostie sont au 1^{er} plan.
- 7 élèves tenant chacun une carte numérotée entre 1 et 7, entrent en scène en ligne face au public, derrière Jim et Ghostie.
- Le reste de la classe fait le chœur. Tous les élèves chantent le rôle qui leur est attribué. Toute la classe chante la chanson des conkers.

Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.

- Projeter l'animation.

Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.

L'enseignante divise la classe en 2 groupes. Comptez le nombre de fois où l'on entend...

- **Groupe 1** : « Yes » (2)
- **Groupe 2** : « No » (3)

« Listen and count »

Objectif : Mémoriser et jouer la saynète.

- Projeter l'animation jusqu'à la ligne 16.

Séance
3



- Faire une mise en scène :
- Jim et Ghostie sont au 1^{er} plan.
- 7 élèves tenant chacun une carte numérotée entre 1 et 7, entrent en scène en ligne face au public, derrière Jim et Ghostie.
- Le reste de la classe fait le chœur. Tous les élèves chantent le rôle qui leur est attribué. Toute la classe chante la chanson des conkers.

Objectif : Mémoriser un chant.

- Ecouter la chanson. Les garçons font « **non** » et les filles font « **oui** » avec la tête.

The « no, Yes » Song for Boys and Girls

(Sur l'air de Reveille)

Boys : No No No No No !

No no no no no !

No no no no no !

No no no !

Girls : Yes Yes Yes Yes Yes !

- Les garçons chantent « **No !** » et font « **non** » avec la tête.
- Les filles chantent « **Yes !** » et font « **oui** » avec la tête.
- Inverser les rôles.

Objectif : Encourager une bonne réponse : « **Excellent** » pour le féliciter et « **Try again** » pour l'inviter à recommencer.

- Par 2, utiliser un seul jeu de cartes de 1 à 7.
- Chaque élève, à son tour, retourne une carte et annonce le nombre. Son camarade doit dire les nombres dans l'ordre jusqu'au nombre indiqué sur la carte.
- Le 1^{er} élève le félicite par « **Excellent** » ou le reconforte pour l'inviter à recommencer s'il s'est trompé par « **Try again !** »
- Prendre le **livret d'évaluation** d'anglais.

Objectif : Mémoriser et jouer la saynète.

- Projeter l'animation des lignes 17 à 22.
- Faire une mise en scène :
- Par 3, les élèves jouent la saynète finale devant leurs camarades: Jim et Ghostie jouent aux Conkers et le maître, les bras croisés, est à côté et les surveille.
- Prendre le **livret d'évaluation** d'anglais.

Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.

Séance
4

- Projeter l'animation.

Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.

L'enseignante divise la classe en 3 groupes. Comptez le nombre de fois où l'on entend...



- **Groupe 1** : « big » (2)
- **Groupe 2** : « You and me » (5)
- **Groupe 3** : « Let's play conkers » (5)

« Listen and count »

Objectif : Chanter un chant.

- Chanter la chanson.

Let's play Conkers

(Sur l'air de London Bridge is falling down)

Let's play conkers. **(Frapper dans les mains)**

You and me **(Montrer du doigt)**

You and me

You and me

Let's play conkers, you and me. Let's play conkers !

- Prendre le **livret d'évaluation** d'anglais.

Objectif : Mémoriser et jouer la saynète.

- Projeter l'animation des lignes 17 à 22.
- **Faire une mise en scène** :
- Par 3, les élèves jouent la saynète finale devant leurs camarades: Jim et Ghostie jouent aux Conkers et le maître, les bras croisés, est à côté et les surveille.
- Prendre le **livret d'évaluation** d'anglais.



GS

HAPPY HALLOWEEN !

CP

Compétences
Compétences spécifiques

- 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 « *jacket* », « *hat* », « *T-shirt* », « *Scarf* »
- En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.
 - Chanter une chanson.
- 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.

Objectif : Annoncer l'objectif.

« *Nous allons nous préparer pour fêter Halloween avec une course de relais.* »

« *We're going to prepare a relay race for Halloween !* »

Objectif : Comprendre et dire quels vêtements d'Halloween on doit enfiler.

- Afficher les cartes des vêtements d'Halloween. Les faire répéter avec les couleurs.



Orange hat



Black jacket



Red scarf



Put on the hat



Green T-shirt



Take off the hat

- Faire répéter et mimer.

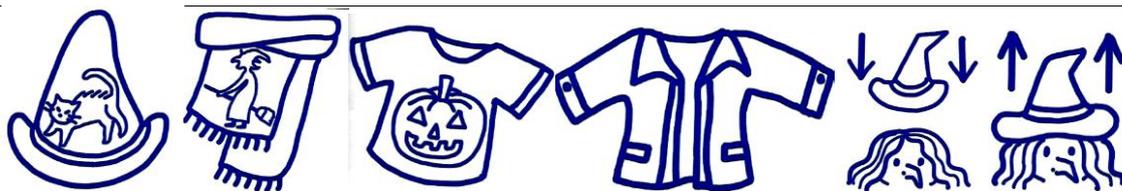
« *Let's listen and mime* »

- « *Look* » (on désigne ses yeux)
- « *My* » (on se désigne)
- « *Put on / take off* » (on fait le geste de mettre / enlever le vêtement énoncé)

- Distribuer les cartes découpées (non coloriées) à chaque élève.

Séance
1





- L'enseignante dit une carte, les élèves lèvent la carte qui correspond à l'énoncé entendu et le répètent.

« Listen, put up your card and repeat. For example: Put on your hat! »

« Put on the hat ! » « Put on the scarf ! » « Put on the T-shirt ! » « Put on the jacket ! »

« Take off the hat ! » « Take off the scarf ! » « Take off the T-shirt ! » « Take off the jacket ! »

- Reprendre les couleurs et faire colorier les cartes.

« Look ! It's my orange hat ! » « Look ! It's my red scarf ! » « Look ! It's my green T-shirt ! » « Look ! It's my black jacket ! »

Objectif : Comprendre et dire quels vêtements d'Halloween on doit enfiler.

“Let's play « Put on / take off »”

- Sortir un chapeau et une poupée faire mimer et répéter :
 - « Put on the hat ! » (On met le chapeau sur la tête de la poupée)
 - « Take off the hat ! » (On enlève le chapeau)
- Inviter un élève à venir prendre la relève.

« Your turn ! »

Objectif : Comprendre et dire quels vêtements d'Halloween on doit enfiler ou enlever.

- L'enseignante donne des vêtements pour *hat, scarf, T-shirt, jacket*.
- Faire répéter et mimer :

« Put on the hat ! »...etc

- Un élève vient mimer le vêtement énoncé.

« Put on the jacket ! »...etc

Objectif : Découverte de la fête d'Halloween dans les écoles.

- L'enseignante affiche une image d'élèves fêtant Halloween.



Découverte du dessin

- La scène :

Une course de relais a **relay race** (comme on en fait souvent dans les écoles anglaises lors des journées sportives) que nous avons adaptée pour Halloween. L'équipe de Kate et celle de Jack font la course pour enfiler **Put on** puis enlever **Take off** 4 vêtements (on fera comme eux dans le projet de classe !). Kate est en train de mettre la veste noire, et Jack a déjà mis les 4 vêtements, il est en train d'enlever son T-shirt vert... On dirait bien que l'équipe de Jack a pris de l'avance.

- Le décor :

Une classe de CP typiquement anglaise, avec le coin tapis pour la lecture ou les jeux, nos gros pots de crayons (on n'a pas de trousse), beaucoup de tiroirs et nos uniformes ! La classe est décorée avec des guirlandes. On décore souvent de cette façon (cela s'appelle **Bunting**).

- Montrer du doigt les vêtements accrochés sur la banderole.

« *Listen and show me.* »

“*Show me the scarf ! Show me the hat !...etc*”

- Prendre le **livret d'évaluation** d'anglais.

« *Vous devez relier les personnages aux vêtements selon les indications entendues.* »

« *Listen and link* »

« *Kate, put on the hat !* » « *Jack, put on the scarf.* » « *Kate, take off the T-shirt !* » « *Jack, take off the jacket !* »

Objectif : Mémoriser un chant.

- Afficher l'image de Jack-O'-lantern.
- Faire écouter la chanson piste 32 du CD et designer les illustrations qui correspondent, puis chanter.

Jack-o'-Lantern

Jack, Jack, Jack-o'-lantern!



Put on your hat,



And sit in the back,



Said the witch and the cat,



Put on your hat!



- Recommencer plusieurs fois jusqu'à la savoir par cœur.
- Prendre le **livret d'évaluation** d'anglais.



- Terminer en faisant écouter la version originale « **Ring around the Rosy** » de la piste 34 du CD, qui se chante en dansant et en tombant.

Ring around the Rosy

Ring around the Rosy,
A pocket full of posy,
Atishoo ! Atishoo !
We all fall down !

Objectif : Jouer à « *Halloween race* »

« *Let's plays « The Halloween race »* »

- L'enseignante emmène les élèves dans la cour. Faire 2 ou 3 équipes.

« *Let's make two teams for the Halloween race.* »

- Placer les vêtements dans les cartons devant chaque équipe et afficher les cartes découpées dans l'ordre: *T-shirt, jacket, hat, scarf.*

- Les deux équipes s'alignent devant le carton.

« *Get in two lines.* »

Faire un tour pour de faux pour montrer l'exemple :

- Donner le top départ: le 1^{er} élève de chaque équipe enfile puis enlève les 4 vêtements le plus rapidement possible selon les indications données par les camarades (dans l'ordre des cartes affichées sur un support caché des autres élèves, puis dans l'ordre inverse.) Un, deux, trois, partez !

« *One, two, three, GO !!* »

“*Quick ! Put on the T-shirt! The jacket! The hat! The scarf! Take off the scarf! The hat!...*”

- Les inviter à réagir si les habits ne sont mis dans le désordre.

« *No ! Not the hat ! The jacket!* »

- L'élève suivant prend la relève.

« *Your turn !* »

- La 1^{ère} équipe dont tous les membres ont bien enfilé et enlevé les vêtements gagne.

« *Yes ! you are the champions / winners ! Well done!* »

- Et on se souhaite un Joyeux Halloween.

« *Happy Halloween !* »

Séance
3



GS

TRICK OR TREAT ?

CP

Compétences

Compétences spécifiques

- 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 « *pumpkin* », « *bat* », « *spider* », « *skeleton* », « *cat* », « *spell* », « *Jack-o'-Lantern* », « *moon* », « *sky* », « *Treats* », « *Witch* »
- En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.
 - Chanter une chanson.
- 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.

Objectif : Annoncer l'objectif.

« *Nous allons nous préparer à écouter et comprendre une histoire d'Halloween en anglais.* »

« *We're going to prepare to listen and understand a Halloween story in English!* »

Objectif : Comprendre et dire quels vêtements d'Halloween on doit enfiler.

- L'enseignante présente les flashcards des mots nouveaux :

	A pumpkin		A spider
	The sky		A skeleton
	A bat		A spell
	The moon		A spooky web
	A cat		A Witch
	Treats		Jack-o'-Lantern

- Répéter de nombreuses fois dans le même ordre.
- Répétition collective, en groupe, individuelle, à voix haute, à voix basse. Insister sur l'accentuation des mots. Utiliser les flashcards collectives.
- Lire l'album en entier, en montrant les illustrations et en accompagnant de gestes.

Séance
1



« *What words did you pick out ?* »

Réponses attendues : Pumpkin, sky, moon, bat, spider, skeleton, spell, spooky web...

- Laisser les élèves s'exprimer en français sur ce qu'ils ont compris de l'histoire.
- Vérifier avec les images de l'album.

Découverte de la civilisation

- La fête d'Halloween :

Pour Halloween (le 21 octobre au soir), on se déguise, on raconte des histoires qui font peur (et qu'il ne faut pas écouter !), on va faire du *trick or treat* (En France, on dit « *Un sort ou un bonbon ?* ») et on fait des têtes avec des citrouilles qu'on découpe et qu'on appelle *Jack-o'-lantern* (la lanterne de Jack), parce que l'on y place une lumière. Et si on se souhaitait un « *joyeux Halloween ?* » : « *Happy Halloween !* »

Objectif : Comprendre et dire des mots d'Halloween.

« *Let's plays Kim's game* »

- Afficher les cartes au tableau et en enlever une et demander quelle carte manque-t-il ?

« *What's missing ?* »

- Faire répéter chaque fois les nouveaux mots jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes (jeu de mémorisation).

Objectif : Comprendre et dire des mots d'Halloween.

- Distribuer les minis cartes des nouveaux mots de l'album.
- Demander de montrer telle ou telle image.

« *Show me the....* »

- Les élèves s'exécutent.

« *Let's play Memory* »

- Par 2, il faudra retrouver les 2 éléments qui vont ensemble dans l'histoire.
- Si les 2 éléments vont ensemble et que l'élève énonce correctement les cartes, il les gagne. Si les 2 éléments vont ensemble mais qu'il ne prononce pas correctement la structure, il ne peut pas les gagner

Objectif : Ecouter une histoire.

- Lire l'album en entier, en montrant les illustrations et en accompagnant de gestes.

Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.

- Inviter à une écoute active. Les élèves doivent lever le doigt dès qu'ils entendent dans l'histoire le nom d'une des cartes affichées au tableau : **Bat, spider, pumkin, skeleton, witch**

« *Listen and put on your hand* »

Objectif : Comprendre des mots d'Halloween.

« *Put in the right order.* »

- Nommer 5 cartes. Au fur et à mesure, l'élève pose les cartes correspondantes dans l'ordre sur la table.
- L'enseignante laisse sa place à un meneur.

Séance
2



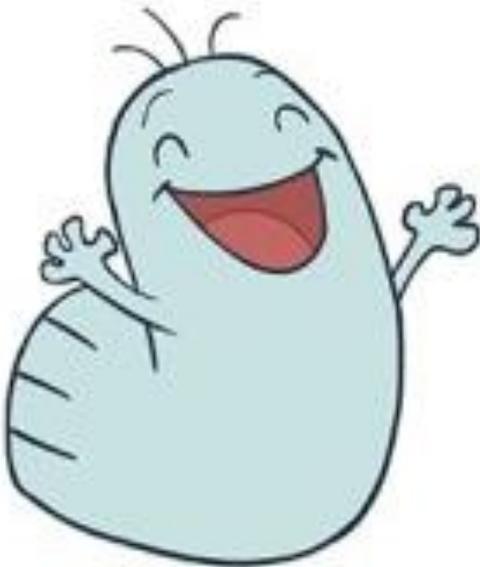
	<p>Objectif : Dire les mots d'Halloween.</p> <p style="text-align: center;"><i>« Let's play Snap ! »</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les élèves jouent par 2. <p style="text-align: center;"><i>« Nous allons prendre les cartes d'Halloween. Vous posez votre pile de cartes mélangées, faces cachées, devant vous. A tour de rôle, vous retournez une carte et dites le nom de la carte. Quand 2 cartes sont identiques, le premier joueur qui dit :</i></p> <p style="text-align: center;">« Snap ! »</p> <p style="text-align: center;"><i>Il gagne toutes les cartes qui sont sur la table. »</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fixer un temps limité. ▪ Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.
<p>Séance 3</p>	<p>Objectif : Ecouter une histoire.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lire l'album en entier, en montrant les illustrations et en accompagnant de gestes.
	<p>Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Inviter à une écoute active. Les élèves doivent lever le doigt dès qu'ils entendent dans l'histoire le nom d'une des cartes affichées au tableau : Sky, moon, cat, spell, treats <p style="text-align: center;"><i>« Listen and put on your hand »</i></p>
	<p>Objectif : Mémoriser une chanson.</p> <p style="text-align: center;">Halloween Song</p> <p style="text-align: center;">Witches, witches, Skeletons and bats Scary ghosts and big black cats Whoo ! Whoo ! What a fright ! It's scary, scary On Halloween night !</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Faire écouter la chanson. ▪ Apprendre la chanson jusqu'à la savoir par cœur. ▪ Prendre le livret d'évaluation d'anglais.
<p>Objectif : Comprendre le lexique d'Halloween « pumpkin », « bat », « spider », « skeleton », « cat », « spell », « Jack-o'-Lantern », « moon », « sky », « Treats », « Witch »</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prendre le livret d'évaluation d'anglais. <p style="text-align: center;"><i>« Je vais vous dire un mot à vous de cocher la bonne image. »</i></p> <p style="text-align: center;">« Listen and Tick »</p> <p style="text-align: center;">« Skeleton » « Spider » « Pumpkin » « Jack-o'-Lantern » « Sky » « Moon » « Spell » « Treats » « Witch » « Cat »</p>	

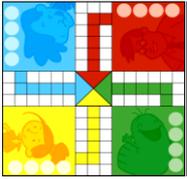


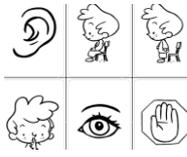
CP

PROGRESSION

PÉRIODE 2



 4) LET'S PLAY LUDO

 5) LET'S PLAY SIMON SAYS !

 6) SANTA COMES AT CHRISTMAS



GS

LET'S PLAY LUDO !

CP

Compétences
Compétences spécifiques

- 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 « Green », « Yellow », « Red », « Blue », « Black », « White »
- En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.
 - Chanter une chanson.
- 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 "Ludo"

Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.

« Un Ludo géant est posé sur le sol. Jim, ses parents et Ghostie décident d'y jouer. Chacun choisit sa couleur préférée et lance le dé à son tour, sachant qu'il faut un six pour démarrer. C'est Ghostie qui fait un six le premier. C'est lui qui commence. »

« Le jeu de Ludo est l'équivalent français du jeu des petits chevaux. Les chevaux sont remplacés par des pions et la règle est la même. »

- Projeter l'animation.

1	Jim	Let's play Ludo !
2	Ghostie	Yes !
3	Jim	What's your favourite colour ?
4	Ghostie	Green, green's my favourite colour.
5		What's your favourite colour ?
6	Jim	Blue, blue's my favourite colour.
7		Dad, what's your favourite colour ?
8	Dad	Red, red's my favourite colour.
9	Jim	Mum, what's your favourite colour ?
10	Mum	Yellow, yellow's my favourite colour.
11	Ghostie	Excellent ! Let's play Ludo !
12	(Il jette un 4)	Four ! No !
13	Jim (Il jette un 5)	Five ! Oh no !
14	Dad (Il jette un 1)	One ! No !
15	Mum (Elle jette un 2)	Two ! No !
16	Ghostie (Il jette un 6)	Six ! Excellent ! I can go ! Yes !

Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.

Séance
1

L'enseignante divise la classe en 4 groupes. Comptez le nombre de fois où l'on entend...

- **Groupe 1** : « Green » (2)
- **Groupe 2** : « Blue » (2)
- **Groupe 3** : « Red » (2)
- **Groupe 4** : « Yellow » (2)

« *Listen and count* »

Objectif : Reconnaître les couleurs.

« *Étalez devant vous les 6 cartes des couleurs.* »

« *Écoutez la chanson et posez votre doigt sur la carte correspondante.* »

« *Listen and point* »

Red and Blue and Green and Yellow

(Sur l'air de Mary had a little lamb)

Red and blue and green and yellow

Green and yellow

Green and yellow

Red and blue and green and yellow

Black and white

- Montrer les cartes au tableau, l'une après l'autre, en disant les couleurs. Les élèves répètent.
- Dire une couleur, les élèves posent le doigt sur la couleur entendue et la nomment.

« *Listen and point* »

Objectif : Dire les couleurs.

« *Let's play Kim's game !* »

- Placer les cartes des couleurs au tableau. Puis dire :

« *Close your eyes, please !* »

- Quand tous les élèves ont les yeux fermés, retirer une couleur.

« *Open your eyes, please !* »

« *What's missing ?* »

Objectif : Dire les couleurs.

« *Let's play Snap !* »

- Les élèves jouent par 2.

« *Nous allons prendre les cartes des couleurs. Vous posez votre pile de cartes mélangées, faces cachées, devant vous. A tour de rôle, vous retournez une carte et dites la couleur.*

Quand 2 cartes sont identiques, le premier joueur qui dit :

« **Snap !** »

Il gagne toutes les cartes qui sont sur la table. »

- Fixer un temps limité.
- Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

Objectif : Mémoriser un chant.



- Apprendre la chanson « **Red and Blue and Green and Yellow** »
- Création du mini-orchestre. Diviser la classe en 6 groupes (Six couleurs)
- Donner à chacun des élèves un bruitage ou instrument de musique (claquer des doigts, frapper dans les mains, taper du pied...) en l'associant à la couleur du groupe.
- Accompagner la bande musicale avec leurs instruments.
- Chanter en chœur la chanson, avec ou sans instruments.

Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.

- Projeter l'animation.

Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.

L'enseignante divise la classe en 4 groupes. Comptez le nombre de fois où l'on entend...

- **Groupe 1** : « Green »
 - **Groupe 2** : « Blue »
 - **Groupe 3** : « Red »
 - **Groupe 4** : « Yellow »
- « **Vous allez écouter la bande son, vous devrez vous lever quand vous entendrez votre couleur.** »

« **Listen and stand up** »

Objectif : Demander à son camarade quelle est sa couleur préférée et de lui répondre.

- Faire asseoir les élèves en cercle.
- Lancer la balle en disant « **What's your favourite colour ?** » et répondre « ,..... **my favourite colour.** » et ainsi de suite.

Objectif : Mémoriser un chant.

- Apprendre la chanson.

My favourite colour

(Sur l'air de Skip to my Lou)

Séance

2

Jim	Let's play Ludo, you and me (x3) What's your favourite colour ? Blue !
Chorus	Blue, blue, blue, blue, blue, Blue, blue, blue, blue, blue.
Jim	Blue's my favourite colour Let's play Ludo, you and me (x3) What's your favourite colour ?
Dad	Red !
Chorus	Red, red, red, red, red, Red, red, red, red, red.
Dad	Red's my favourite colour
Jim	Let's play Ludo, you and me (x3) What's your favourite colour ?
Mum	Yellow !
Chorus	Yellow, yellow, yellow, yellow, Yellow, yellow, yellow, yellow.
Mum	Yellow's my favourite colour



	<p>Jim Let's play Ludo, you and me (x3) What's your favourite colour ?</p> <p>Ghostie Green !</p> <p>Chorus Green, green, green, green, green, Green, green, green, green, green.</p> <p>Ghostie Green's my favourite colour</p>
	<p>Objectif : Demander à son camarade quelle est sa couleur préférée et de lui répondre.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Se mettre par 2, prendre son jeu de 6 cartes couleurs par élève. <p>« Posez la pile de carte mélangées, face cachées, devant vous. Chacun votre tour retournez une carte et, en même temps, dire la couleur. L'un des deux pose la question à son camarade. »</p> <p>« What's your favourite colour ? »</p> <p>« Blue or Red ? »</p> <p>Le camarade répond :</p> <p>« Red's my favourite colour. »</p>
	<p>Objectif : Comprendre les nombres.</p>
	<p>« Let's play Bingo ! »</p> <p>« Choisissez 3 cartes de couleurs et posez les sur la table face à vous. »</p> <p>Les élèves retournent leurs cartes quand ils entendent le nombre correspondant. Le 1^{er} qui a retourné toutes ses cartes dit :</p> <p>« BINGO ! »</p> <p>Il gagne une fois la vérification est faite. (L'élève doit retourner une à une ses cartes et dire la couleur)</p>
	<p>Objectif : Mettre en scène un chant.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Mise en scène de la chanson « My favourite colour » Prendre 4 élèves pour chanter les rôles de Ghostie, Jim, Mum, Dad. Le reste de la classe continue le chœur.
Séance 3	<p>Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Projeter l'animation.
	<p>Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Prendre les cartes représentant les personnages: Jim, Ghostie, Mum, Dad. <p>« Vous allez écouter la bande son et montrer le personnage qui parle.. »</p> <p>« Listen and point »</p>
	<p>Objectif : Mémoriser un chant.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Ecouter la chanson « Go ! Go ! Go » et l'apprendre. <p>Go ! Go ! Go ! (Sur l'air de Skip to my Lou)</p> <p>Ghostie I throw six and I can go (x3)</p> <p>All Go ! Go ! Go ! Go ! Go ! Yes !</p>
	<p>Objectif : Dire « <i>I throw six and I can go</i> » pour commencer à jouer au Ludo.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Diviser la classe en 4.



« Chacun votre tour, vous allez lancer le dé et annoncer votre nombre. »
« I throw.... »
« Si vous faites 6, vous devez chanter 3 fois. »
« I throw six and I can go ! »
« Et les 3 autres, vous chantez « Go ! Go ! Go ! Go ! Go ! » »

Objectif : Reconnaître les couleurs à l'oral.

- Prendre le **livret d'évaluation** d'anglais.

« Listen and colour »

« One is red »

« Two is blue »

« Three is green »

« Four is yellow »

« Five is white »

« Six is black »

Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.

- Projeter l'animation.

Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.

- Prendre les cartes représentant les personnages et les 4 cartes de couleur : **red, blue, green, yellow**.

« Vous allez écouter la bande son et poser à côté du personnage sa couleur préférée. »

« Listen and match »

Objectif : Chanter un chant.

- Chanter la chanson.

« My favourite Colour »

« Go ! Go ! Go ! »

- Prendre le **livret d'évaluation** d'anglais.

Objectif : Jouer à un jeu anglais.

- Par 4, les élèves jouent au Ludo.

- Utiliser les structures :

« Let's play Ludo, you and me ! »

« What's your favourite colour ? »

« ...'s my favourite colour. »

« One, no/ Two, no.... »

« I throw a six and I can go. »

- Prendre le **livret d'évaluation** d'anglais.

Séance
4



GS

LET'S PLAY SIMON SAYS !

CP

Compétences
Compétences spécifiques

- 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 »
- En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.
 - Chanter une chanson.
- Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions.
 - Connaître un jeu « Simon Says »

Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.

« Les enfants sont dans la classe et jouent à « Jacques a dit » avec le maître pendant que Ghostie, invisible pour tous sauf pour Jim, suit avec étonnement. »

« En Grande-Bretagne, les enfants portent un uniforme pour aller à l'école, une jupe ou un pantalon de couleur grise ou bleu marine, selon l'établissement, et un sweatshirt uni de couleur vive (la même pour tous) portant le blason de l'école avec, dessous un polo. »

- Projeter l'animation.

Séance
1

1	Teacher	Boys and girls, listen ! Let's play Simon Says !
2	Class	Yes ! Please, let's play !
3	Ghostie	What did you say ? OK ! Let's play Simon Says !
4	Teacher	Humph... Simon says « Boys, sit down ! »
5	Class	Boys sit down ! (<i>Les garçons s'assoient</i>)
6	Ghostie	Oh, yes ! Boys, please, sit down ! (<i>Ghostie, espiègle, se moque du maître</i>)
7	Teacher	Humph... Well done ! Simon says « Boys and girls, listen ! »
8	Class	Listen ! (<i>Les enfants prêtent l'oreille</i>)
9	Ghostie	What did you say ? Oh, yes ! Please, listen !
10	Jim	Shhh ! Be quiet, Ghostie !
11	Ghostie	OK, Jim look ! (<i>Ghostie fait semblant d'être sage, mais il se moque de Jim</i>)
12	Jim	Please, be quiet, Ghostie !
13	Teacher	Stand up ! (<i>Tous les enfants se lèvent.</i>)
14	Class	Oh, no ! (<i>Ils se rendent compte qu'ils se sont trompés.</i>)
15	Teacher	Please, be quiet, Ghostie !
16	Class	Oh, yes, OK ! Dimons ays « Stand up »
17	Teacher	Ha, ha, ha ! Excellent !
18	Ghostie	What did you say ?
19	Jim	Shhh ! Be quiet, Ghostie !
20	Class	What did you say ?... (<i>Chanson</i>)

Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.



	<p>L'enseignante divise la classe en 3 groupes. Comptez le nombre de fois où l'on entend...</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Groupe 1 : « Listen » (4) ▪ Groupe 2 : « Stand up » (3) ▪ Groupe 3 : « Sit down » (3) <p style="text-align: center;">« Listen and count »</p>
	<p>Objectif : Proposer à son camarade une partie de jeu.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Faire asseoir les élèves en cercle. ▪ Lancer la balle en disant « Let's play Simon Says ! » et répondre « What did you say ? », l'élève répète « Let's plays Simon Says ! » puis l'élève dit « Ok ! Let's play Simon Says. » <p><i>(Les élèves peuvent demander à jouer au Ludo, aux Conkers, au Snap, au Bingo...etc.)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Reprendre le jeu à 2 et sans balle.
	<p>Objectif : Mémoriser un chant.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ecouter et se contenter de frapper dans les mains. <p style="text-align: center;">Ok ! Well done ! Excellent ! [Clap, clap] Ok ! Well done ! Excellent ! [Clap, clap] Ok ! Well done ! Excellent ! [Clap, clap] Ok ! Well done ! Excellent ! [Clap]</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Chanter tous ensemble. ▪ Par 2, en se regardant, dire une ligne chacun.
	<p>Objectif : Mémoriser une saynète.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Projeter l'animation jusqu'à la ligne 10. ▪ <u>Mise en scène</u> : Par 3, les élèves jouent les rôles du <i>maître Jim et Ghostie</i>.
<p>Séance 2</p>	<p>Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Projeter l'animation.
	<p>Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.</p>
	<p>L'enseignante divise la classe en 3 groupes. Comptez le nombre de fois où l'on entend...</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Groupe 1 : « Be quiet » (4) ▪ Groupe 2 : « Look » (1) ▪ Groupe 3 : « Stop » (1) <p style="text-align: center;">« Listen and count »</p>
	<p>Objectif : Comprendre et dire les consignes de classe.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dire chacune des consignes en les mimant. ▪ Les élèves écoutent et répètent en mimant aussi.



	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mimer les consignes et les élèves doivent les dire. ▪ Distribuer les cartes des consignes à chaque élève qui les étale devant lui. Dire une consigne oralement, les élèves doivent montrer la bonne image et dire la consigne à haute voix. ▪ Par 2, un élève choisit une image et son camarade dit la consigne. ▪ Inverser les rôles. <p>Objectif : Comprendre les consignes de classe et jouer à Simon Says.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mettre les élèves en cercle. <p style="text-align: center;">« Je vais vous dire une consigne, vous allez devoir la mimer si je dis « Simon Says » si je ne le dis pas vous devez rester immobile. »</p> <p>Objectif : Jouer à Simon Says.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Par groupe de 5 ou 6. Faire une partie de « <i>Simon Says</i> ». ▪ Prendre le livret d'évaluation d'anglais.
<p>Séance 3</p>	<p>Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Projeter l'animation. <p>Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Prendre les cartes représentant les 6 cartes illustrant les consignes. <p style="text-align: center;">« Vous allez écouter la bande son et poser votre doigt sur la carte représentant la consigne énoncée. »</p> <p style="text-align: center;">« Listen and point »</p> <p>Objectif : Mémoriser un chant.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ecouter et chanter la chanson. <p style="text-align: center;">What did you say ? (Sur l'air de <i>When the Saints</i>)</p> <p style="text-align: center;">What did you say ? What did you say ? What did you say ? What did you say ? I said « Please be quiet ! » What did you say ? What did you say ?</p> <p>Objectif : Dire les consignes de classe.</p> <p style="text-align: center;">« Let's play Snap ! »</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les élèves jouent par 2. <p style="text-align: center;">« Nous allons prendre les cartes des consignes. Vous posez votre pile de cartes mélangées, faces cachées, devant vous. A tour de rôle, vous retournez une carte et dites la consigne. Quand 2 cartes sont identiques, le premier joueur qui dit :</p> <p style="text-align: center;">« Snap ! »</p> <p style="text-align: center;">Il gagne toutes les cartes qui sont sur la table. »</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fixer un temps limité.



	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.
	Objectif : Mémoriser et jouer la saynète.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Chanter en chœur « What did you say ? » ▪ Mettre la musique seule et, pour chaque ligne, désigner du doigt l'élève qui doit chanter. ▪ Prendre le livret d'évaluation d'anglais.
Séance 4	Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Projeter l'animation.
	Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prendre les cartes représentant les personnages: <i>Jim, Ghostie, le maître, la classe.</i> <p style="text-align: center;">« Vous allez écouter la bande son et poser votre doigt sur la carte du personnage qui parle. »</p> <p style="text-align: center;">« Listen and point »</p>
	Objectif : Comprendre les consignes de classe.
	<p style="text-align: center;">« Let's play Bingo ! »</p> <p style="text-align: center;">« Choisissez 3 cartes des consignes de la classe et posez les sur la table face à vous. »</p> <p>Les élèves retournent leurs cartes quand ils entendent le nombre correspondant. Le 1^{er} qui a retourné toutes ses cartes dit :</p> <p style="text-align: center;">« BINGO ! »</p> <p>Il gagne une fois la vérification est faite. (L'élève doit retourner une à une ses cartes et dire la consigne de classe)</p>
	Objectif : Jouer à Simon Says.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Par groupe de 5 ou 6. Faire une partie de « <i>Simon Says</i> ». ▪ Chanter en chœur « What did you say ? » ▪ Prendre le livret d'évaluation d'anglais. 	



GS

SANTA COMES AT CHRISTMAS !

CP

Compétences
Compétences spécifiques

- 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 »
- En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.
 - Chanter une chanson.
- Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions.
 - Connaître la fête de Noël.

Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.

« Santa Claus arrive dans la chambre de Jim qui est décorée pour Noël. Il a un sac plein de jouets. Jim dort. Il y a des chaussettes (Christmas stockings) accrochées à son lit, que le Père Noël doit remplir. Le chien, le chat et Ghostie sont très intéressés et attentifs à l'arrivée du père Noël. »

« Christmas. Dans les pays anglo-saxons, les enfants suspendent à leur lit ou à la cheminée des grandes chaussettes (Christmas stockings) que le Père Noël (Santa Claus ou Father Christmas) va remplir de cadeaux pendant la nuit de Noël. Le 24 décembre, avant d'aller au lit, les enfants déposent sur la table, près de la cheminée, un petit en-cas : une assiette avec des biscuits (mince pies, shortbread...) et des carottes pour ses rennes. »

- Projeter l'animation.

Le Père Noël tombe dans la cheminée et crie « Oh... »

Séance
1

1	Ghostie	Who are you ?
2	Santa Claus	I'm Santa Claus. And who are you ?
3	Ghostie	Shhh ! Please, be quiet. I'm Ghostie.
4	Santa Claus	What did you say ? Ghostie, ha, ha, ha !
5	Ghostie	Yes. I'm Ghostie.
6	Santa Claus	I'm Santa ! I'm your friend.
7		Yes, OK !
8	Ghostie (Méfiant)	What's in the bag ?
9	Santa Claus	What's in the bag ? Come here ! Look !
10	Ghostie (Emerveillé)	Presents !
11		Santa comes at Christmas
12		At Christmas, at Christmas
13		Santa comes at Christmas
14		For me and for you.
15	Santa Claus	With a red coat and a red hat, a white beard and black boots
16		Santa comes at Christmas
17		With presents for you !
18		1 dog and 2 cars and 3 games and 4 books
19		Santa comes at Christmas



20		For me and for you !
21	Santa Claus	What's your favourite colour ?
22	Ghostie	Green !
23	Santa Claus	Green, eh ? Green ! A green car for you, Ghostie.
24	Ghostie	Thank you Santa.
25	Santa Claus	Ho, ho, ho, Merry Christmas, Ghostie !
26	Ghostie	Merry Christmas Santa Claus and Happy New Year !

Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.

- Donner les cartes de Santa Claus et Ghostie et les mettre devant soi.
« Vous allez écouter la bande son de l'animation. Vous poserez votre doigt sur le personnage qui parle. »
« Listen and count »

Objectif : Mémoriser un chant.

- Ecouter et chanter le chant.

Santa

(Sur l'air de Frère Jacques)

I am Santa, I am Santa
Who are you ? Who are you ?
I'm your friend Santa, I'm your friend Santa.
I'm your friend. I'm your friend

Objectif : Demander à son camarade qui il est et de lui répondre.

- Par 2, prendre les cartes représentant les personnages : *Mum, Dad, Jim, Ghostie, le maître, Santa.*
- Poser leur paquet de cartes mélangées, faces cachées, devant eux.
- Le 1^{er} élève dit

« Who are you ? »

Le 2^{ème} élève retourne la 1^{ère} carte et répond :

« I'm....., I'm your friend »

- Inverser les rôles.

Objectif : Mémoriser la saynète et un chant.

- Projeter l'animation jusqu'à la ligne 7.
- **Mise en scène**: Par 2, les élèves jouent la saynète, puis inversent les rôles.
- Jouer la saynète devant la classe.
- Chanter la chanson « *We wish you a Merry Christmas* »

We wish you a Merry Christmas !

We wish you a Merry Christmas ! (x3)
And a Happy New Year !

Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.



Séance 2	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Projeter l'animation.
	Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.
	<p>L'enseignante divise la classe en 3 groupes. Comptez le nombre de fois où l'on entend...</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Groupe 1 : « I'm » (4) ▪ Groupe 2 : « Santa » (6) ▪ Groupe 3 : « Presents » (2) <p style="text-align: center;"><i>« Listen and count »</i></p>
	Objectif : Comprendre et dire le nom des objets.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Projeter l'animation et faire répéter le nom de chaque objet par les élèves. ▪ Tendre un sac à un élève et dire : <p style="text-align: center;"><i>« What's in the bag ? »</i></p> <p>L'élève sort une carte et dit :</p> <p style="text-align: center;"><i>« A blue car »</i></p> <p>Puis il passe le sac à son voisin en posant la question.</p>
	Objectif : Mémoriser un chant.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ecouter et se contenter de frapper dans les mains. Illustrer avec les cartes. <p style="text-align: center;">Come here ! [Clap, clap] Look at the dogs ! [Clap, clap] One dog, two dogs [Clap, clap]</p> <p style="text-align: center;">Come here ! [Clap, clap] Look at the cats ! [Clap, clap] One cat, two cats [Clap, clap]</p> <p style="text-align: center;">Come here ! [Clap, clap] Look at the presents ! [Clap, clap] One present, two presents [Clap, clap]</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Montrer les 2 cartes « <i>Dog</i> » et « <i>Dogs</i> », les élèves récitent tous ensemble la 1^{ère} strophe et ainsi de suite. ▪ Diviser la classe en 3 groupes et chaque groupe chante une strophe.
Objectif : Mémoriser le chant.	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Par 3, les élèves récitent le chant. Chaque élève va réciter une strophe et l'illustrer des cartes correspondantes. 	
Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.	



- Projeter l'animation.

Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.

L'enseignante divise la classe en 3 groupes. Comptez le nombre de fois où l'on entend...

- **Groupe 1** : « Who are you ? » (2)
- **Groupe 2** : « Merry Christmas » (2)
- **Groupe 3** : « Happy New Year » (1)

« *Listen and count* »

Objectif : Mémoriser un chant

- Ecouter et regarder l'animation de la chanson.

Santa comes at Christmas

(Sur l'air de Did you ever see a lassie ?)

Santa comes at Christmas

At Christmas, at Christmas

Santa comes at Christmas

For me and for you !

With a red coat and a red hat, a white beard and black boots

Santa comes at Christmas

With presents for you !

1 dog and 2 cars and 3 games and 4 books

Santa comes at Christmas

For me and for you !

L'enseignante divise la classe en 3 groupes. Comptez le nombre de fois où l'on entend...

- **Groupe 1** : « Santa comes at Christmas? » (4)
- **Groupe 2** : « With presents for you » (1)
- **Groupe 3** : « For me and for you » (2)

- Les élèves chantent les 4 premières lignes en suivant l'animation. Le faire autant de fois que nécessaire.
- Faire de même avec les lignes 5 à 7.
- Faire de même avec les lignes 8 à 10.

Objectif : Comprendre Les objets de Noël.

« *Let's play Bingo !* »

« *Choisissez 3 cartes des objets de Noël et posez les sur la table face à vous.* »

Les élèves retournent leurs cartes quand ils entendent le nombre correspondant. Le 1^{er} qui a retourné toutes ses cartes dit :

« **BINGO !** »

Il gagne une fois la vérification est faite. (L'élève doit retourner une à une ses cartes et dire l'objet)

Objectif : Dessiner des items de couleurs en suivant des consignes orales.

- Prendre le **livret d'évaluation** d'anglais.

« *Vous allez dessiner ce qui est demandé.* »

« *Listen and draw* »



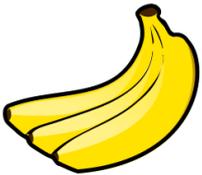
CP

PROGRESSION

PÉRIODE 3



7) LET'S MAKE A FRUIT
SALAD



8) THE ANIMAL'S
PORTRAIT GALLERY!



GS

LET'S MAKE A FRUIT SALAD !

CP

Compétences

Compétences spécifiques

- Ecouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des textes lus par le professeur.
 - Comprendre "I've got..", "Apples, bananas, pears, oranges, lemons, grapes"
 - Comprendre "Take, Cut, Peel, Mix »"
- 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.

Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.

« Dans les pays anglo-saxons, il est courant de demander à chacun des participants d'apporter un fruit lors de fêtes d'anniversaire d'adolescents ou de réunions d'enfants. Quand les jeunes arrivent, on les conduit à la cuisine où ils retrouvent les autres convives. Chacun épluche son fruit, le coupe en morceaux et l'ajoute, dans un grand saladier, à la salade de fruits. C'est une excellente façon de briser la glace pour les plus timides et de mettre tout de suite tous les invités dans l'ambiance. En plus le dessert est tout trouvé ! »

- Projeter l'animation.

Séance
1

1	Jim	Look ! Look ! Look ! Pears.
2	Ghostie	Pears ? Pears ?
3	Jim	Yes, pears. I've got pears.
CHORUS		
4		Take, peel, cut and mix (x3)
5		Let's make a big fruit Salad !
6	Jim	Look ! Look ! Look ! Apples.
7	Ghostie	Apples ? Apples ?
8	Jim	Yes, apples. I've got apples.
CHORUS		
9		Take, peel, cut and mix (x3)
10		Let's make a big fruit Salad !
11	Jim	Look ! Look ! Look ! Grapes.
12	Ghostie	Grapes ? Grapes ?
13	Jim	Yes, grapes. I've got grapes.
CHORUS		
14		Take, peel, cut and mix (x3)
15		Let's make a big fruit Salad !
16	Jim	Look ! Look ! Look ! Bananas.
17	Ghostie	Bananas ? Bananas ?
18	Jim	Yes, bananas. I've got bananas.
CHORUS		
19		Take, peel, cut and mix (x3)
20		Let's make a big fruit Salad !
21	Jim	Look ! Look ! Look ! Lemons.
22	Ghostie	Lemons ? Lemons ?



23	Jim	Yes, lemons. I've got lemons.
CHORUS		
24		Take, peel, cut and mix (x3)
25		Let's make a big fruit Salad !
26	Jim	Look ! Look ! Look ! Oranges.
27	Ghostie	Oranges ? Oranges ?
28	Jim	Yes, oranges. I've got oranges.
CHORUS		
29		Take, peel, cut and mix (x3)
30		Let's make a big fruit Salad !

Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.

L'enseignante divise la classe en 6 groupes. Comptez le nombre de fois où l'on entend...

- **Groupe 1** : « Pears » (5)
- **Groupe 2** : « Apples » (5)
- **Groupe 3** : « Grapes » (5)
- **Groupe 4** : « Bananas » (5)
- **Groupe 5** : « Lemons » (5)
- **Groupe 6** : « Oranges » (5)

« Listen and count »

Objectif : Nommer les fruits « *Pears, Apples, Grapes* »

- Présenter un sac dans lequel il y a les cartes des 3 fruits.
- A chaque carte, nommer les fruits et les élèves répètent.

Objectif : Dire ce que l'on possède.

- Faire regarder de l'animation les 3 premières strophes du chant avec Ghostie et Jim.
- Faire répéter chaque ligne par les élèves, ensemble, par groupes ou seuls.
- Diviser la classe en 2 groupes (Un groupe pour le rôle de Jim et un groupe pour le rôle de Ghostie.)

« Let's play Snap ! »

- Les élèves jouent par 2.

« Nous allons prendre les cartes « books, conkers, boots, cats, dogs ». Vous posez votre pile de cartes mélangées, faces cachées, devant vous. A tour de rôle, vous retournez une carte et dites :

« I've got.... »

Quand 2 cartes sont identiques, le premier joueur qui dit :

« Snap ! »

Il gagne toutes les cartes qui sont sur la table. »

- Fixer un temps limité.
- Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

Objectif : Mémoriser un chant.



	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Projeter l'animation du chant (couplets 1, 2, 3). ▪ Faire une mise en scène par 2, les élèves disent le chant, puis inversent les rôles. ▪ Jouer la saynète à 2 devant la classe.
Séance 2	<p>Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.</p> <p>« Qu'est-il courant de demander à chacun des participants lors de fêtes d'anniversaire d'adolescent ou de réunion d'enfants ? »</p> <p>Réponse attendue : D'apporter un fruit.</p> <p>« Que font-ils de ce fruit ? »</p> <p>Réponse attendue : Chacun épluche son fruit dans la cuisine, le coupe en morceaux et l'ajoute dans un grand saladier pour faire une salade de fruits.</p> <p>« Pourquoi font-ils cela ? »</p> <p>Réponse attendue : Pour briser la glace et mettre les invités dans l'ambiance de la fête.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Projeter l'animation.
	<p>Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les élèves étalent devant eux les cartes représentant les fruits. <p>« Posez votre doigt sur la carte représentant les fruits nommés. »</p> <p>« Listen and point »</p>
	<p>Objectif : Nommer les fruits « <i>Bananas, Lemons, Oranges</i> »</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Présenter un sac dans lequel il y a les cartes des 3 fruits. ▪ A chaque carte, nommer les fruits et les élèves répètent.
	<p>Objectif : Nommer les fruits « Pears, Apples, Grapes, Bananas, Lemons, Oranges »</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mettre les élèves par 2 avec chacun un petit sac contenant les 6 cartes des fruits. <p>Elève A : « <i>What's in the bag ?</i> »</p> <p>Elève B (<i>Pioche dans le sac</i>) : « <i>Apples !</i> »</p> <p>Et inversement.</p>
	<p>Objectif : Dire ce que l'on possède.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ « <i>Let's play Bingo !</i> » <p>« Choisissez 3 cartes de fruits et posez les sur la table face à vous. »</p> <p>Les élèves retournent leurs cartes quand ils entendent le fruit correspondant. Le 1^{er} qui a retourné toutes ses cartes dit :</p> <p>« BINGO ! »</p> <p>Il gagne une fois la vérification est faite. (L'élève doit retourner une à une ses cartes et dire « I've got... »)</p>
	<p>Objectif : Mémoriser un chant.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Projeter l'animation du chant (couplets 4, 5, 6). ▪ Faire une mise en scène par 2, les élèves disent le chant, puis inversent les rôles. ▪ Jouer la saynète à 2 devant la classe. 	
Séance 3	<p>Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Projeter l'animation.
	<p>Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les élèves disposent devant eux les cartes des instructions pour la salade de fruits « Take ! Peel ! Cut ! Mix ! » dans l'ordre dans lequel ils les entendent.



« Listen and put in the right order ! »

Objectif : Nommer les actions « *Take, Peel, Cut, Mix* »

- Regarder l'animation et écouter la chanson.

Let's make a big Gruit Sala !

(sur l'air de Bobby Bingo)

Take, peel, cut and mix (x3)

Let's make a big fruit salad.

- Mimer une des consignes et les élèves la disent. Mimer au moins 1 fois chaque consigne.
- Mettre les élèves par 2. L'un mime une consigne et l'autre doit la dire. Puis on inverse les rôles.

Objectif : Mémoriser un chant.

« *Let's sing !* »

Let's make a big Gruit Sala !

(sur l'air de Bobby Bingo)

Take, peel, cut and mix (x3)

Let's make a big fruit salad.

- Chanter 3 fois la 1^{ère} ligne en suivant l'animation. Montrer le début de l'animation autant de fois que nécessaire.
- Chanter 3 fois la 2^{ème} ligne.
- Chanter la chanson en la mimant.
- Chanter par groupe de 4.

Elève A : « *Take* »

Elève B : « *Peel* »

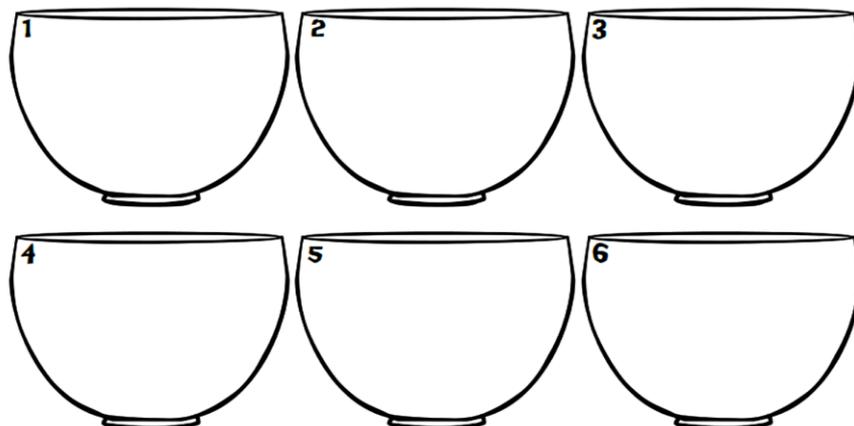
Elève C : « *Cut* »

Elève D : « *Mix* »

Ensemble : « *Let's make a big fruit salad.* »

Objectif : Dessiner en suivant des indications orales.

- Donner le **livret d'évaluation** d'anglais.



- Dire chaque item 2 fois.



« Number one : I've got six apples. » « Number two : I've got two bananas. »
 « Number three : I've got seven lemons. » « Number four : I've got four oranges. »
 « Number five : I've got three pears. » « Number six : I've got five grapes. »

Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.

- Projeter l'animation.

Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.

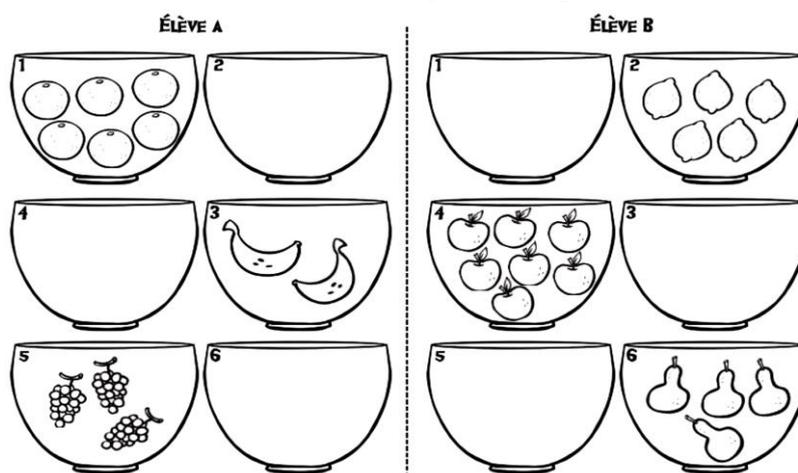
- Diviser la classe en 4 groupes, chaque groupe est chargé de mimer une des instructions: « **Take ! Peel ! Cut ! Mix** ».
 « **Listen and mime** »

Objectif : Dire ce que je possède et comprendre des instructions.

Atelier 1 (Avec l'enseignante)

- Mettre les élèves par 2. Chacun reçoit une feuille A5 sur laquelle sont dessinés des fruits. L'élève A a des informations que l'élève B n'a pas et vice et versa.

« **Number one** : I've got six oranges. »



- Prendre le **livret d'évaluation** d'anglais et coller la feuille à l'intérieur.

Atelier 2 (Autonomie)

« **Let's play Simon says !** »

- Former un cercle avec les élèves pour jouer à Simon says.
 « **Take apples** » « **Take bananas** » « **Take oranges** » « **Take lemons** » « **Take grapes** » « **Take pears** »
 « **Peel apples** » « **Peel bananas** » « **Peel oranges** » « **Peel lemons** » « **Peel grapes** » « **Peel pears** »
 « **Cut apples** » « **Cut bananas** » « **Cut oranges** » « **Cut lemons** » « **Cut grapes** » « **Cut pears** »
 « **Mix apples** » « **Mix bananas** » « **Mix oranges** » « **Mix lemons** » « **Mix grapes** » « **Mix pears** »
 « **Mix a big fruit salad** »

Objectif : Donner et comprendre des instructions.

- Prendre le **livret d'évaluation** d'anglais. Par 2, un élève donne 3 ordres à son partenaire. Ce dernier devra exécuter l'ordre en posant sur la table les cartes. Puis inverser les rôles.

Objectif : Mémoriser un chant.

- Projeter l'animation du chant.

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">▪ Faire une mise en scène par 2, les élèves disent le chant, puis inversent les rôles.▪ Jouer la saynète en chœur. |
|--|---|



GS

THE ANIMALS' PORTRAIT GALLERY!

CP

Compétences

Compétences spécifiques

▪ 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"

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

- Chanter une chanson.

- Présenter son animal familier.

Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.

« Le maître propose de faire une exposition sur les animaux familiers des élèves. Chacun a dessiné le portrait de son animal familier. C'est le jour du vernissage et Kid's Television est présente. »

▪ Projeter l'animation.

1	JTV	Good morning ! This is Kids' TV !
2		Good morning, boys and girls !
3	La classe	Good morning, Kids'TV.
4	TV	Let's look at the pictures !
5		Jim, have you got a dog ?
6	Jim	Yes, I've got a dog. This is Sky my dog.
7		My name's Jim.
8		This Sky my dog.
9		Sky is big and brown.
10		Sky's my favourite dog.

(L'image se brouille, Ghostie est en train de s'amuser avec le car-énergie de Kids TV !)

Séance
1

11	Jim	Ghostie ! Be quiet !
12	TV	Ann, have you got a dog ?
13	Ann	No. I've got a cat. This is Flip my cat.
14		My name's Ann.
15		This Flip my cat.
16		Flip is big and black.
17		Flip's my favourite cat.
18	TV	Greg, have you got a cat ?
19	Greg	No. I've got a fish. This is Bill my fish.
20		My name's Greg.
21		This Bill my fish.
22		Bill is big and gold.
23		Bill's my favourite fish.

Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.

L'enseignante divise la classe en 3 groupes. Comptez le nombre de fois où l'on entend...

▪ **Groupe 1** : « Dog » (6)



▪ **Groupe 2** : « Cat » (5)

▪ **Groupe 3** : « Fish » (4)

« Listen and count »

Objectif : Mémoriser une chanson.

- Faire écouter la chanson, à chaque strophe, une carte représentant l'animal cité est affichée au tableau.

Animals

(Sur l'air de *When the Saints*)

I've got a cat (x2)

I've got a big, big, big black cat.

La la la la, la la la la

I've got a big, big, big black cat.

I've got a dog (x2)

I've got a big, big, big brown dog.

La la la la, la la la la

I've got a big, big, big brown dog.

I've got a fish (x2)

I've got a big, big, big gold fish.

La la la la, la la la la

I've got a big, big, big gold fish.

I've got a rabbit (x2)

I've got a big, big, big white rabbit.

La la la la, la la la la

I've got a big, big, big white rabbit.

I've got a bird (x2)

I've got a big, big, big blue bird.

La la la la, la la la la

I've got a big, big, big blue bird.

I've got a mouse (x2)

I've got a big, big, big white mouse.

La la la la, la la la la

I've got a big, big, big white mouse.

I've got a hamster (x2)

I've got a big, big, big brown hamster.

La la la la, la la la la

I've got a big, big, big brown hamster.

- Les élèves reprennent la chanson ligne après ligne. Puis ils chantent le couplet en entier. Présenter la carte de l'animal cité.

- Faire de même pour le reste de la chanson.

Objectif : Dire ce que l'on possède.

- « *Let's play Bingo !* »

« *Choisissez 3 cartes d'animaux et posez les sur la table face à vous.* »

Les élèves retournent leurs cartes quand ils entendent l'animal correspondant. Le 1^{er} qui a retourné toutes ses cartes dit :

« **BINGO !** »

Il gagne une fois la vérification est faite. (L'élève doit retourner une à une ses cartes et dire « *I've got...* »)

Objectif : Mémoriser la scène.

- Projeter l'animation jusqu'à la ligne 4.
- La moitié de classe joue le rôle de l'animateur de télévision et l'autre moitié celui de la classe.
- Inverser les rôles.

Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.

- Projeter l'animation.

Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.

- Les élèves étalent devant eux les cartes des animaux.

« *Vous devez poser votre doigt sur la carte représentant l'animal nommé.* »

« Listen and point »

Séance
2



Objectif : Ecouter et reconnaître des structures syntaxiques.

L'enseignante divise la classe en 2 groupes. Comptez le nombre de fois où l'on entend...

▪ **Groupe 1** : « Have you got » (6)

▪ **Groupe 2** : « I've got » (5)

« *Listen and count* »

Have you got a dog ?

Have you got a dog ?

Yes, I've got a dog.

[clap]

Have you got a cat ?

Yes, I've got a cat.

[clap]

Have you got a fish ?

Yes, I've got a fish.

[clap]

Have you got a bird ?

Yes, I've got a bird.

[clap]

Have you got a rabbit ?

Yes, I've got a rabbit.

[clap]

Have you got a mouse ?

Yes, I've got a mouse.

[clap]

This is my dog. This is my cat. This is my fish. This is my
bird. This is my rabbit and this is my mouse.

[clap...]

Objectif : Mémoriser un chant.

- Les élèves écoutent et frappent dans les mains.
- Chanter tous ensemble en montrant les cartes au tableau.
- Par moitié de classe, en se regardant, un groupe dit :

« *Have you got a dog ?* »

L'autre groupe répond :

« *Yes, I've got a dog.* »

- Inverser les rôles.

Objectif : Demander à quelqu'un s'il possède un animal et y répondre.

- Par 2, les élèves ont chacun un jeu de cartes des animaux.
- A tour de rôle, chacun retourne une carte et dit :

« *Have you got a... ?* »

Son camarade retourne la 1^{ère} carte de son jeu et, en fonction de l'animal qui apparaît, répond :

« *Yes, I've got a...* » ou « *No. I've got a...* »

Le 1^{er} élève le félicite avec « **Excellent** » ou le reconforte par un « **Try again !** »

Objectif : Mémoriser un chant.

- Les élèves écoutent à nouveau le chant et placent leurs cartes dans l'ordre entendu.
- Par moitié de classe, en se regardant, un groupe dit :

« *Have you got a dog ?* »

L'autre groupe répond :

« *Yes, I've got a dog.* »

- Inverser les rôles.
- Guider la dernière ligne du chant avec les cartes au tableau.



Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.

- Projeter l'animation.

Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.

L'enseignante divise la classe en 3 groupes. Chaque groupe d'élèves-animaux écoute la bande son et répond à la question :
« *What's your name ?* »

▪ **Groupe 1** : « Dogs » (Sky)

▪ **Groupe 2** : « Cats » (Flip)

▪ **Groupe 3** : « Fish » (Bill)

« *Listen and answers !* »

Objectif : Présenter un animal.

- Par moitié de classe, en se regardant, un groupe dit :

« *Have you got a dog ?* »

L'autre groupe répond :

« *Yes, I've got a dog.* »

- Inverser les rôles.

Have you got a dog ?

Have you got a dog ?

Yes, I've got a dog.

[clap]

Have you got a cat ?

Yes, I've got a cat.

[clap]

Have you got a fish ?

Yes, I've got a fish.

[clap]

Have you got a bird ?

Yes, I've got a bird.

[clap]

Have you got a rabbit ?

Yes, I've got a rabbit.

[clap]

Have you got a mouse ?

Yes, I've got a mouse.

[clap]

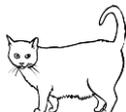
This is my dog. This is my cat. This is my fish. This is my bird. This is my rabbit and this is my mouse.

[clap...]

- Guider la dernière ligne du chant avec les cartes au tableau.
- Montrer le chien et dire « *This is my dog.* » et les élèves répètent. Faire de même avec les 5 autres animaux.
- Chanter en chœur la dernière ligne du chant. Guider avec les cartes au tableau.

Objectif Mémoriser un chant.

- Les élèves écoutent la chanson et posent les cartes des animaux dans l'ordre dans lequel ils apparaissent dans la chanson.



Kids' Animals

(Sur l'air de *One man went to mow*)

My name's Jim.

My name's Bobby.

This is Sky, my dog.
Sky is big and brown.
Sky's my favourite dog.

My name's Ann.
This is Flip, my cat.
Flip is big and black.
Flip's my favourite cat.

My name's Greg.
This is Bill, my fish.
Bill is big and black.
Bill's my favourite cat.

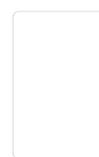
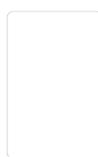
My name's Jane.
This is Zip, my hamster.
Zip is big and white.
Zip's my favourite hamster.

This is Nope, my rabbit.
Nope is big and brown.
Nope's my favourite rabbit.

My name's Holly.
This is Click, my mouse.
Click is big and white.
Click's my favourite mouse.

My name's Johnny.
This is Jep, my bird.
Jep is big and blue.
Jep's my favourite bird.

- Les élèves écoutent une 2^{ème} fois la chanson et associent une carte couleur à l'animal en fonction de ce qu'ils entendent.



- Prendre une strophe et la chanter en chœur.
- Diviser la classe en 7 groupes et chaque groupe chante une strophe.

Objectif : Nommer et comprendre les animaux familiers.

- Donner le **livret d'évaluation** d'anglais.
- Les élèves écoutent et numérotent les animaux dans l'ordre de la dictée.

« Listen and write »

*« **Number one** : I've got a big, black cat »*

*« **Number two** : I've got a big, gold fish »*

*« **Number three** : I've got a big, blue bird »*

*« **Number four** : I've got a big, white mouse »*

*« **Number five** : I've got a big, brown dog »*

*« **Number six** : I've got a big, white rabbit »*

*« **Number seven** : I've got a big, brown hamster »*

Objectif : Chanter une chanson.

- Les élèves choisissent un couplet parmi les 3 premiers de la chanson et le chantent face à la classe.
- Ecrire dans le **livret d'évaluation** d'anglais.



Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.

- Projeter l'animation.

Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.

- Les élèves écoutent la bande son et répondent aux 3 questions suivantes:
« *What colour is Sky ?* » (Brown)
« *What colour is Flip ?* » (Black)
« *What colour is Bill ?* » (Gold)

« *Listen and answers !* »

Objectif : Mémoriser un chant

- Les élèves chantent en chœur la chanson.

Animals, Kids' Animals

Couplet 1

(Sur l'air de One Man went to Mow)

My name's Jim.
This is Sky, my dog.
Sky is big and brown.
Sky's my favourite dog.

Couplet 2

My name's Ann.
This is Flip, my cat.
Flip is big and black.
Flip's my favourite cat.

Couplet 3

My name's Greg.
This is Bill, my fish.
Bill is big and black.
Bill's my favourite cat.

Chorus

(Sur l'air de When the Saints)
I've got a dog (x2)
I've got a big, big, big brown dog.
La la la la, la la la la
I've got a big, big, big brown dog.

Chorus

I've got a cat (x2)
I've got a big, big, big black cat.
La la la la, la la la la
I've got a big, big, big black cat.

Chorus

I've got a fish (x2)
I've got a big, big, big gold fish.
La la la la, la la la la
I've got a big, big, big gold fish.

[...]

Objectif : Dessiner son animal.

- Les élèves commencent le portrait de leur animal familier.
- Choisir entre « **Big** » et « **Small** » et utiliser les couleurs apprises.

Objectif : Présenter son animal familier.

- Par 2, les élèves s'entraînent à présenter leur animal, soit en chant, soit en parlant.
« *My name's.....* »
« *This is, my* »
« *..... Is big and* »
« *.....'s my favourite.....* »
- Ramasser les dessins et les afficher au tableau en les numérotant.

Séance
4



- Les élèves viennent présenter leur animal, soit en chantant, soit en parlant. Le reste de la classe doit écrire le numéro du dessin sur leur ardoise.
- Prendre le **livret d'évaluation** d'anglais et coller le dessin à l'intérieur.



CP

PROGRESSION

PÉRIODE 4

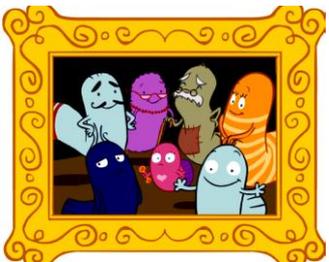


9) THE SCHOOL PICNIC



10) GHOSTIE'S GOT A

FAMILY



GS

THE SCHOOL PICNIC !

CP

Compétences

Compétences spécifiques

▪ 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.
- Composer son menu de pique-nique.

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

- Chanter une chanson.

Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.

« *Jim part avec sa classe en sortie scolaire, Ghostie, bien sûr, l'accompagne. Les enfants passent d'abord par la cantine pour choisir le menu du pique-nique. Dans le bus, leur casquette sur la tête, ils chantent à tue-tête..* »

« *A field trip ou a nature outing. Les écoliers anglais font souvent des sorties de découverte. Attirer l'attention des élèves sur le bus rouge à deux étages, la casquette qui va avec l'uniforme, la lunch box..* »

▪ Projeter l'animation.

1	Chef	Sandwiches ?
2	Jim	What have you got ?
3	Chef	I've got cheese, ham, chicken, egg and fish.
4	Jim	Mmmm ! Chikcken, please !
5	Ghostie	Chicken ! Cluck ! Cluck ! Cluck !
6	Chef	Ok, chicken. Salad ?
7	Jim	What have you got ?
8	Chef	I've got tomato and carrot.
9	Jim	Mmmm ! Carrot, please !
10	Ghostie	Carrot ! Crunch ! Crunch ! Crunch !
11	Chef	Ok, carrot. Biscuit ?
12	Jim	What have you got ?
13	Chef	I've got chocolate bars.
14	Ghostie	Wow ! Chocolate !
15	Jim	OK Ghostie ! (<i>Puis s'adressant au chef</i>) Two please.
16	Ghostie	Yes !
17	Chef	OK ! And water.
18	Jim	Yes. Thank you.

Puis ils montent dans le bus (un bus impérial rouge) avec leur sac à dos. Durant le trajet, ils chantent à tue-tête **What have you got ?** (Sur l'air de Bobby Shaftoe)

19	What have you got in your backpack (x3)
20	For the school picnic ?
21	I've got my lunch box and my chocolate
22	Got my lunch box and my chocolate (x3)
23	For the school picninc.
24	What have you got in your backpack (x3)
25	For the school picnic ?
26	I've got water and a sandwich (x3)

Séance

1



27	For the school picninc.
28	What have you got in your backpack (x3)
29	For the school picnic ?
30	I've got ham and I've got cheese (x3)
31	For the school picninc.

Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.

L'enseignante divise la classe en 2 groupes. Comptez le nombre de fois où l'on entend...

- **Groupe 1** : « What have you got ? » (3)
- **Groupe 2** : « I've got » (3)

« *Listen and count* »

Objectif : Mémoriser un chant.

- Ecouter le 1^{er} couplet de la chanson « **What have you got ?** »
- Faire 3 groupes et désigner celui qui doit chanter la 1^{ère} ligne « **What have you got in your backpack ?** » et toute la classe doit reprendre ensemble.

What have you got ?
(Sur l'air de Bobby Shaftoe)

What have you got in your backpack (x3)
For the school picnic ?
I've got my lunch box and my chocolate
Got my lunch box and my chocolate (x3)
For the school picninc.
What have you got in your backpack (x3)
For the school picnic ?
I've got water and a sandwich (x3)
For the school picninc.
What have you got in your backpack (x3)
For the school picnic ?
I've got ham and I've got cheese (x3)
For the school picninc.

Objectif : Demander à quelqu'un ce qu'il possède et y répondre.

- Par 2, chaque élève utilise son jeu de cartes: **les couleurs, les fruits et les animaux.**
- A tour de rôle, chaque élève demande :

« **What have you got ?** »

Le second retourne une carte et dit :

« **I've got a** »

- Jouer jusqu'à épuisement des cartes.

« **Choisissez 5 cartes. Nous travaillons par 2. Vous devez tenir vos cartes dans vos mains, face à vous. Le camarade tire une carte et vous devez lui demander « What have you got ? », lui répondre « I've got... » en posant la carte sur la table.** »

« **Vous pouvez le féliciter si la réponse est correcte « Excellent ! » ou le reconforter par un « Try again ! » pour l'inviter à recommencer s'il s'est trompé.** »



	<ul style="list-style-type: none"> ▪ J Changer de rôle et jouer jusqu'à épuisement des cartes. <p>Objectif : Mémoriser et jouer la saynète.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Projeter l'animation de la chanson. ▪ <u>Faire une mise en scène</u> : ▪ La moitié de la classe chante la question du 1^{er} couplet et l'autre moitié chante la réponse du 1^{er} couplet. ▪ Inverser les rôles.
<p>Séance 2</p>	<p>Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Projeter l'animation.
	<p>Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les élèves prennent les cartes suivantes et les étalent devant eux: <i>Jim et le chef</i>. <p style="text-align: center;">« Vous devrez poser le doigt sur le personnage qui parle. »</p> <p style="text-align: center;">« Listen and point »</p>
	<p>Objectif : Comprendre et nommer quelques aliments.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Présenter les cartes: <i>chocolate bars, cheese, ham, sandwiches, chicken, salad, water</i>. ▪ Les placer au tableau et faire répéter, d'abord ensemble, puis quelques volontaires. <p style="text-align: center;">« Let's play Kim's game ! »</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les cartes restent affichées au tableau. Y ajouter d'autres cartes des fruits, animaux...etc ▪ Un élève pose la question à son voisin : <p style="text-align: center;">« What have you got in your backpack ? »</p> <p>Il répond :</p> <p style="text-align: center;">« I've got cheese »</p> <p>Il pose la question à son voisin :</p> <p style="text-align: center;">« What have you got in your backpack ? »</p> <p>Il répond :</p> <p style="text-align: center;">« I've got cheese and salad. »</p> <p>Et ainsi de suite.</p>
	<p>Objectif : Mémoriser un chant.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Projeter l'animation, les élèves regardent et écoutent. <p style="text-align: center;"><u>The food Train</u></p> <p style="text-align: center;">Chocolate bars, cheese and ham (x2) Sandwiches, Sandwiches (x2) Chicken salade, Chicken salad Water, water, water, water Fish, Fish</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ecouter et se contenter de faire le mouvement des roues avec les bras. ▪ Ecouter et répéter la 1^{ère} lig,e tous ensemble. L'enseignante place les cartes au tableau sur une ligne. ▪ Ecouter et répéter la 2^{ème} ligne ensemble. Puis enchaîner la 1^{ère} et la 2^{ème} ligne. Procéder de la même façon pour toutes les lignes.



Objectif : Comprendre et nommer quelques aliments.

- Prendre le **livret d'évaluation** d'anglais.

« Vous allez écouter le chant « *The food Train* » et vous devrez placer vos cartes dans l'ordre du chant. »

- Interpréter par groupe de 4 ou 5.

Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.

- Projeter l'animation.

Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.

- Les élèves prennent les cartes suivantes et les étalent devant eux: *les aliments, le sac à dos et la boîte à pique-nique.*

« Vous devrez poser le doigt sur la carte correspondante. »

« *Listen and point* »

Objectif : Comprendre et nommer quelques aliments.

- Présenter les cartes: *biscuit, tomato, carrot.*

- Les placer au tableau et faire répéter, d'abord ensemble, puis quelques volontaires.

« *Let's play Kim's game !* »

- Placer au tableau toutes les cartes des aliments. Puis dire :

« *Close your eyes !* »

- Enlever une carte.

« *Open your eyes ! What's missing ?* »

- L'élève par équipe ou individuellement annonce l'item manquante.

Objectif : Mémoriser un chant.

- Ecouter la chanson « **What have you got ?** ».

« Vous devrez poser sur la table les cartes des aliments dans l'ordre dans lequel ils apparaissent dans la chanson. »

« *Listen and put in the right order.* »

- Reprendre en chœur le 1^{er} couplet, puis le second, puis le dernier couplet.

- Diviser la classe en 2 groupes, l'un chante la question et l'autre la réponse.

- Inverser les rôles.

- Prendre le **livret d'évaluation** d'anglais

Objectif : Demander à quelqu'un ce qu'il possède et y répondre.

Atelier 1 (Avec l'enseignante)

- Mettre les élèves par 2. Chacun reçoit une feuille A5 sur laquelle sont dessinés des fruits. L'élève A a des informations que l'élève B n'a pas et vice et versa.



Séance
3



- Prendre le **livret d'évaluation** d'anglais et coller la feuille à l'intérieur.

Atelier 2 (Autonomie)

« *Let's play Kim's game !* »

Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.

- Projeter l'animation.

Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.

- Les élèves prennent les cartes des aliments et composent le menu de Jim.

« *What's Jim's picnic ?.* »

« *Listen and answer* »

Réponse attendue : Chicken, carrot, two chocolate bars, water.

Objectif :

« *Listen and say* »

- Projeter l'animation et appuyer sur « **pause** » à chaque intervention du chef ou de Jim. Répéter collectivement, puis désigner quelques élèves pour une répétition individuelle.
- Diviser la classe en 2 groupes, un groupe est Jim, l'autre groupe est le chef. Projeter à nouveau l'animation sans le son et appuyer sur « **pause** » après chaque intervention pour que chaque groupe dise son rôle.
- Projeter à nouveau l'animation sans le son et quelques binômes jouent le rôle de Jim et du chef. Si nécessaire, appuyer sur « **pause** » pour laisser le temps aux élèves de s'exprimer.
- Afficher le menu « **enseignant** » au tableau. L'enseignante joue le rôle du chef et des élèves volontaires ou désignés choisissent leur menu en fonction de leur goût. Très vite le rôle du chef est interprété par un élève.



Objectif : Composer son menu de pique-nique.

- Prendre le **livret d'évaluation** d'anglais.
- Distribuer à chaque élève un menu « élève » sur lequel chacun entoure ce qu'il veut manger.
- 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.
- Inverser les rôles.

Séance
4



GS

GHOSTIE'S GOT A FAMILY!

CP

Compétences

Compétences spécifiques

- 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 « *sister* », « *brother* », « *Mum* », « *Dad* », « *Grandad* », « *Grandma* »
- 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

Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.

« *Jim est dans sa chambre et regarde ses photos sur son ordinateur. Tout à coup apparaît à l'écran la photo de la famille de Ghostie. Jim est très surpris mais Ghostie, farceur, lui dit « And this is my family ! ». Ghostie lui présente alors toute sa famille. Il a aussi apporté de chez lui un nouveau jeu de Snakes and Ladders et ils décident de faire une partie. »*

« *Le jeu de Snakes and Ladders fait partie des jeux de sociétés traditionnels britanniques. »*

- Projeter l'animation.

Jim est dans sa chambre et regarde ses photos sur son ordinateur.

1	Jim	Mum ! [Click] Dad ! [Click] Grandma ! [Click] Grandad ! [Click]
---	-----	---

Tout à coup apparaît à l'écran la photo d'une famille de fantômes à table.

2	Ghostie (farceur)	And this is my family !
---	-------------------	-------------------------

3	Jim	Wow !
---	-----	-------

Jim apparaît, comme par enchantement, parmi les membres de la famille de Ghostie.

4	Ghostie (s'adressant à sa famille)	And... this is Jim, my friend !
---	------------------------------------	---------------------------------

Jim se voit à l'écran dans la photo de famille de Ghostie.

5	Jim	Huh ! Who's this ?
---	-----	--------------------

6	Ghostie	This is my Mum !
---	---------	------------------

7	Mum	Hello, Jim !
---	-----	--------------

8	Jim	And, who's this ?
---	-----	-------------------

9	Ghostie	This is my Dad !
---	---------	------------------

10	Dad	Hello, Jim !
----	-----	--------------

11	Jim	And, who's this ?
----	-----	-------------------

12	Ghostie	This is my Grandma !
----	---------	----------------------

13	Grandma	Hello, Jim !
----	---------	--------------

14	Jim	And, who's this ?
----	-----	-------------------

15	Ghostie	This is my Grandad !
----	---------	----------------------

16	Grandad	Hello, Jim !
----	---------	--------------

17	Jim	And, who's this ?
----	-----	-------------------

18	Ghostie	This is my sister !
----	---------	---------------------

19	Sister	Gooo !
----	--------	--------

20	Jim	And, who's this ?
----	-----	-------------------

21	Ghostie	This is my brother !
----	---------	----------------------

Séance

1



22	Brother	Hi, Jim !
23	Ghostie	Look, I've got a game !
24	Jim	Wow ! Snakes and Ladders ! Let's play !
Ils commencent à jouer.		
25	Ghostie	Six ! Excellent !
26	Ghostie (tout heureux fredonne)	« I throw six and I can go... » One, two, three, four, five, six !
27	Jim	Play again !
28	Ghostie	Ha ! Ha ! Two ! One, two. Yes ! A ladder !
29	Jim	Go up the ladder ! Up ! Up ! Up ! Up ! Up !
Quelques tours plus tard, Ghostie tombe sur la tête du serpent.		
30	Ghostie	No ! A snake !
31	Jim (moqueur)	Go down the snake ! Down ! Down ! Down ! Down ! Down !

Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.

- Enfiler la marionnette de Ghostie sur la main droite et tenir la carte de Jim dans la main gauche.
« Vous allez écouter la bande son et lever la main droite avec la marionnette de Ghostie quand Ghostie parle, montrer la carte de Jim quand c'est Jim qui parle. »
« Listen and show either Ghostie or Jim ! »

Objectif : Mémoriser le lexique des membres de sa famille.

- Faire écouter le début de la saynète. S'arrêter à la ligne 2.
- Fixer la **photo de famille de Ghostie** au tableau.
- Faire répéter avec la marionnette de Ghostie sur la main droite :
« **This is my family.** »
- Procéder de la même manière pour les lignes 6, 9, 12, 15, 18 et 21 en plaçant les cartes autour de la photo de la famille de Ghostie.

Objectif : Mémoriser une chanson

The Family Song

(Sur l'air de My Bonnie lies over the ocean)

My Mum and my Dad and Grandma
My Grandad, my brother and me.
My Mum and my Dad and my sister
My Grandad, my brother and me.

CHORUS

Grandma, Grandad, mys sister, my brother and me and me.
Grandma, Grandad, mys sister, my brother and me.

- Ecouter les 2 premières lignes et placer les cartes dans l'ordre dans lequel ils écoutent.
- Chanter les 2 premières lignes jusqu'à les savoir par cœur.
- Faire de même pour les lignes 3 et 4.



- Faire apprendre le Chorus en procédant de la même manière.
- Chanter la chanson en entière.

Objectif : Présenter les membres de sa famille.

▪ Par 2, les élèves n'utilisent qu'un seul jeu de cartes des membres de la famille de Ghostie. La marionnette de Ghostie sur la main droite.

- Les cartes sont posées faces cachées et, chacun son tour, un élève retourne une carte et pose la question :

« *Who's this ?* »

Son partenaire lui répond :

« *This is my Mum* »

Objectif : Présenter les membres de sa famille.

- Diviser la classe en groupes de 7 élèves: *Mum, Dad, Grandad, Grandma, Sister, Brother, Ghostie*.

- Chacun est muni d'une carte représentant son rôle. Les 6 premiers posent la question :

« *Who's this ?* »

Ghostie présente les différents membres de sa famille en les montrant du doigt :

« *This is my Mum...* »

- Quand il a fini, il prend la place du dernier du groupe qui devient Ghostie. Les cartes tournent elles aussi et le jeu continue jusqu'à que tous les élèves aient joué le rôle de Ghostie.

Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.

- Projeter l'animation.

Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.

- Distribuer à chaque élève les cartes de la famille de Ghostie.

« *Vous devrez poser le doigt sur la carte correspondante.* »

« *Listen and point* »

Objectif : Nommer et présenter les membres de sa famille.

- Par 2, les élèves jouent à un jeu de mémoire.

- Le premier dit :

« *I'm Ghostie and this is my Grandad.* »

Le second enchaîne :

« *I'm Ghostie and this my Grandad and my sister.* »

Le premier continue :

« *I'm Ghostie and this my Grandad and my sister and my Dad.* »

- Ainsi de suite jusqu'aux 6 membres de la famille.
- Ils peuvent poser les cartes sur la table, dans l'ordre où ils les nomment.

Objectif : Nommer et présenter les membres de sa famille.

« *Let's play Snap !* »

- Les élèves jouent par 2.

« *Nous allons prendre les cartes de la famille de Ghostie. Vous posez votre pile de cartes mélangées, faces cachées, devant vous. A tour de rôle, vous retournez une carte et dites :*

« *This is....* »

Séance
2



Quand 2 cartes sont identiques, le premier joueur qui dit :

« Snap ! »

Il gagne toutes les cartes qui sont sur la table. »

- Fixer un temps limité.
- Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

Objectif : Comprendre le lexique des membres de la famille « *sister* », « *brother* », « *Mum* », « *Dad* », « *Grandad* », « *Grandma* »

- Prendre le **livret d'évaluation** d'anglais.
- Ecouter Ghostie présenter sa famille, repérer le membre de la famille qui manque et cocher la bonne case.
 - « *Number one, this my Mum, my Grandad, my sister, my Grandma, my brother and me.* »
« *Number two, this my Mum, my Grandad, my sister, my brother, my Dad and me.* »
Who's missing in my family ? »
 - « *Number three, this my Mum, my Grandad, my Grandma, my brother, my Dad and me.* »
Who's missing in my family ? »
 - « *Number four, this my Grandad, my sister, my Grandma, my brother, my Dad and me.* »
Who's missing in my family ? »
 - « *Number five, this my Mum, my Grandad, my sister, my Grandma, my Dad and me.* »
Who's missing in my family ? »
 - « *Number six, this my Mum, my sister, my Grandma, my brother, my Dad and me.* »
Who's missing in my family ? »

Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.

- Projeter l'animation.

Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.

L'enseignante divise la classe en 2 groupes. Comptez le nombre de fois où l'on entend...

- **Groupe 1** : « Up » (6)
- **Groupe 2** : « Down » (6)

« Listen and count »

Objectif : Mémoriser une chanson

- Projeter l'animation de la ligne 23 à 31.
- Citer quelques consignes parmi les suivantes pour comprendre « **up** » et « **down** » :

« Stand up !, Sit down !, look up !, look down !, hands up !, hands down ! »

« Let's sing »

The Sankes and Ladders Song

(Sur l'air de Jack and Jill)

I throw six and I can go
And play at Snakes and Ladders **(x2)**
I go up and up and up
Ans I go up the ladders.

Séance

3



I go down and down and down
And I go down the snakes

- Ecouter le 1^{er} couplet jusqu'à le savoir par cœur.
- Ecouter le 2^{ème} couplet jusqu'à le savoir par cœur.

Objectif : Jouer au jeu Snakes and Ladders

« *Let's play Snakes and ladders !* »

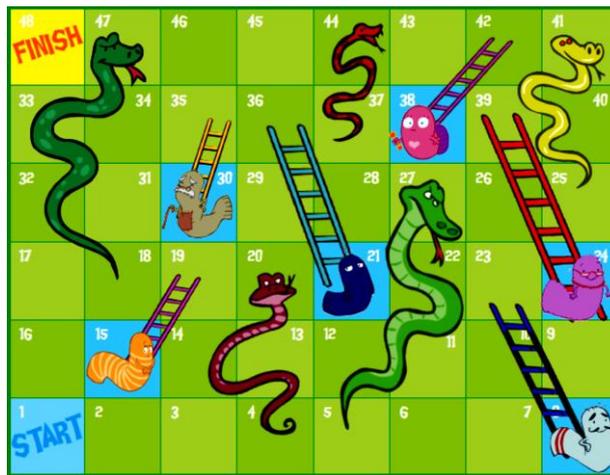
▪ Sur 6 cases, des membres de la famille de Ghostie sont dessinés et sur chacune de ces cases une échelle permet de monter à la case indiquée par le dernier barreau de l'échelle, mais seulement si le joueur tombé sur cette case répond bien à la question du groupe :

« *Who's this ?* »

▪ Les élèves portent tous la marionnette de Ghostie, afin de se substituer à Ghostie et répondre :

« *This is my...* »

- Sur d'autres cases, un serpent fait descendre l'infortuné joueur jusqu'à la case où se trouve la queue du serpent.
- Un dé par groupe de 4 est suffisant et 4 pions de couleurs différentes sont placés sur la case **START**.
- Attention pour commencer à jouer il faut faire un 6!
- Celui qui atteint le 1^{er} la case **FINISH** gagne la partie.
- Prendre le **livret d'évaluation** d'anglais.



Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.

- Projeter l'animation.

Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.

« *Listen and say the right answer !* »

« *Go down the ladder !* »

« *Go up the snake !* »

- Les élèves écoutent la bande son

« *Listen and say the right answer !* »

« *Go down the ladder !* »

Réponse attendue : No ! Go **up** the ladder !

« *Go up the snake !* »

Réponse attendue : No ! Go **down** the snake !

Séance
4



Objectif : Jouer au jeu Snakes and Ladders

« *Let's play Snakes and ladders !* »

▪ Sur 6 cases, des membres de la famille de Ghostie sont dessinés et sur chacune de ces cases une échelle permet de monter à la case indiquée par le dernier barreau de l'échelle, mais seulement si le joueur tombé sur cette case répond bien à la question du groupe :

« *Who's this ?* »

▪ Les élèves portent tous la marionnette de Ghostie, afin de se substituer à Ghostie et répondre :

« *This is my...* »

▪ Sur d'autres cases, un serpent fait descendre l'infortuné joueur jusqu'à la case où se trouve la queue du serpent.

▪ Un dé par groupe de 4 est suffisant et 4 pions de couleurs différentes sont placés sur la case **START**.

▪ Attention pour commencer à jouer il faut faire un 6!

▪ Celui qui atteint le 1^{er} la case **FINISH** gagne la partie.

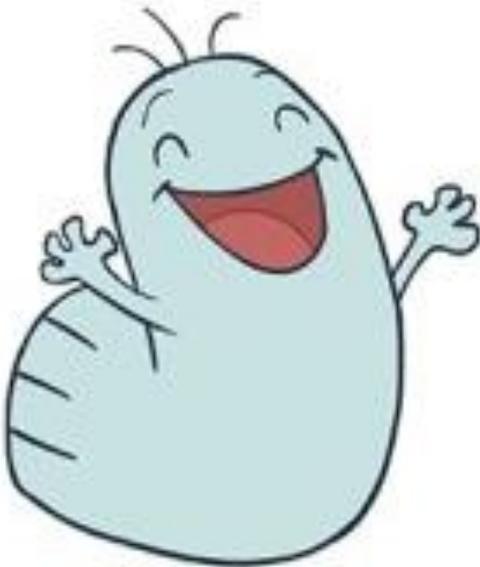
▪ Prendre le **livret d'évaluation** d'anglais.



CP

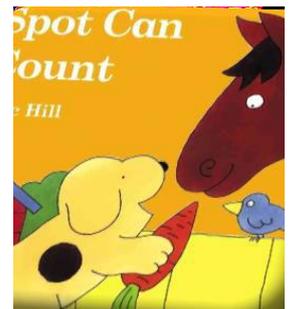
PROGRESSION

PÉRIODE 5



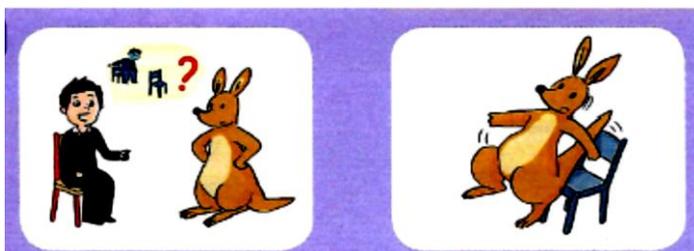
11) THE ENORMOUS

POTATO PIE



12) MY HOP STORY

13) SPOT CAN COUNT



Compétences
Compétences spécifiques

- 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"
- En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.
 - Chanter une chanson.
 - Présenter son animal familier.

Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.

« L'histoire est adaptée d'un récit traditionnel anglo-saxon : The Enormous Turnip.

Le pie est un plat traditionnel anglais, cuit au four, composé de légumes, de viande, de poisson ou de fruit, souvent recouvert d'une couche de pâte, par exemple : steak and kidney pie, shepherd's pie (l'équivalent de notre harchi parmentier), apple pie...

Tug-of-War est un jeu traditionnel qui correspond au tir à la corde français. C'est un jeu qui a sa place dans toutes les manifestations sportives anglo-saxonnes et, entre autres, en Ecosse lors des Highland Games. »

« Aujourd'hui, Jim et sa classe ainsi que Ghostie, bien sûr, visitent une ferme. Ils s'installent pour pique-niquer près d'un champ de pommes de terre. Mais le fermier n'arrive à retirer de la terre une énorme pomme de terre. Il demande de l'aide.

- Projeter l'animation.

1	Farmer	Heave ho ! Phew ! Look, boys and girls ! This is an enormous potato !
2		Teacher, come and help !
<i>Le professeur va aider le fermier</i>		
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 !
<i>Jim va aider le fermier et le professeur.</i>		
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 !
<i>La classe va aider le fermier, le professeur et Jim.</i>		
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 !
<i>Le chien va aider le fermier, le professeur, Jim et la classe.</i>		
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 !
<i>Le chat va aider le fermier, le professeur, Jim, La classe et le chien</i>		
15	Farmer and Teacher and Jim	Heave ho ! Heave ho ! Pull up the big potato (x2)
16		Come and help, come and help, one, two, three, pull !

Séance
1



	and class and dog and cat	
17	Farmer	No good ! Mouse, come and help !
<i>La souris va aider le fermier, le professeur, Jim, la classe, le chien et le chat.</i>		
18	Farmer and Teacher and Jim	Heave ho ! Heave ho ! Pull up the big potato (x2)
19	and class and dog and cat and mouse	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 !
<i>La terre se met à trembler, l'énorme pomme de terre sort enfin : Ghostie vient de la déterrer.</i>		
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.

Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.

L'enseignante divise la classe en 2 groupes. Comptez le nombre de fois où l'on entend...

- **Groupe 1** : « Come and help » (7)
- **Groupe 2** : « potato » (5)

« Listen and count »

Objectif : Comprendre quelques expressions et interjections.

- Dire une expression et la mimer.
- Placer la flash card au tableau.

« Let's mime ! »

- 1- « Heave ho ! »
- 2- « Phew »
- 3- « This is an enormous potato »
- 4- « Pull up »
- 5- « Come and help »
- 6- « 1, 2, 3 »
- 7- « No good. »

- Refaire les imitations jusqu'à ce que les élèves les connaissent.

Objectif : Mémoriser un chant.

- Faire écouter le 1^{er} couplet et mimer.

Heave ho !

(Sur l'air de Blow the man down)

Heave ho ! Heave ho ! Pull up the big potato,



	<p style="text-align: center;">Heave ho ! Heave ho ! Pull up the big potato.</p> <p style="text-align: center;">Come and help, come and help, one, two, three, pull ! Come and help, come and help, one, two, three, pull !</p> <p style="text-align: center;">Heave ho ! Heave ho ! Pull up the big potato, Heave ho ! Heave ho ! Pull up the big potato.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Faire écouter le 2^{ème} couplet et mimer. ▪ Chanter en chœur la chanson en entier. <p>Objectif : Comprendre et dire des expressions et interjections.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Par 2, avec un seul jeu de cartes des expressions et interjections. « <i>Les cartes sont faces cachées, à tour de rôle, un élève retourne une carte, il doit dire ce que représente la carte et la mimer.</i> » ▪ Puis faire le même travail sans les cartes. L'un mime, l'autre doit trouver ce que c'est. ▪ Inverser les rôles. <p>Objectif : Mémoriser une saynète.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Projeter l'animation jusqu'à la ligne 8. ▪ Faire répéter chaque ligne. ▪ Faire écouter sans interruption. Chaque élève ayant devant lui les cartes <i>du fermier, du maître et Jim</i>. « <i>Listen and point</i> ».
Séance 2	<p>Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Projeter l'animation. <p>Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les élèves prennent les cartes suivantes et les étalent devant eux : <i>farmer, teacher, Jim, class, dog, cat</i>. « <i>Vous devrez poser le doigt sur un des personnages de l'histoire dès qu'il est nommé.</i> » « <i>Listen and point</i> » <p>Objectif : Dire des</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Par 2, les élèves jouent à un jeu de mémoire. ▪ Le 1^{er} dit : <p style="text-align: center;">« <i>Farmer, come and help !</i> »</p> ▪ Le second enchaîne : <p style="text-align: center;">« <i>Farmer, Ghostie, come and help !</i> »</p> ▪ Le 1^{er} dit : <p style="text-align: center;">« <i>Farmer, Ghostie and Teacher, come and help !</i> »...etc</p> ▪ Les élèves peuvent poser les cartes sur la table au fur et à mesure. Ou faire sans les cartes si le niveau est élevé. <p>Objectif : Dire des interjections et expressions.</p> <p style="text-align: center;">« <i>Let's play Snap !</i> »</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les élèves jouent par 2.



	<p>« <i>Nous allons prendre les cartes des interjections et expressions. Vous posez votre pile de cartes mélangées, faces cachées, devant vous. A tour de rôle, vous retournez une carte et dites le nom de la carte en la mimant.</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Quand 2 cartes sont identiques, le premier joueur qui dit :</i></p> <p style="text-align: center;">« Snap ! »</p> <p style="text-align: center;"><i>Il gagne toutes les cartes qui sont sur la table. »</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fixer un temps limité. ▪ Le gagnant est celui qui a le plus de cartes. <p>Objectif : Reconstituer une histoire grâce à des repères.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Donner le livret d'évaluation d'anglais. ▪ Distribuer la planche composée des images de la BD dans le désordre. <p style="text-align: center;"><i>« Ecoutez bien la bande son. Vous devez remettre les images dans l'ordre de l'histoire. »</i></p> <p>Objectif : Mémoriser une saynète.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Projeter l'animation jusqu'à la ligne 17. ▪ Jouer la saynète par groupe de 6 (farmer, teacher, Jim, class, dog and cat).
Séance 3	<p>Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Projeter l'animation. <p>Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les élèves écoutent et doivent mimer les différentes actions. ▪ Pour les lignes 28 et 29, les élèves montrent du doigt la carte correspondant au personnage nommé. <p style="text-align: center;">« Listen and mime »</p> <p>Objectif : Mémoriser un chant</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ecouter la chanson. <p style="text-align: center;"><u>The Enormous Potato</u> <i>(a chant)</i></p> <p style="text-align: center;">Potato, potato, enormous potato, Up comes, up comes, The enormous potato, enormous, enormous, enormous potato.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ecouter la 1^{ère} ligne et répéter en claquant des mains. ▪ Ecouter la 2^{ème} ligne et répéter en claquant des mains. ▪ Enchaîner les 2 lignes. ▪ Faire cet enchaînement jusqu'à ce qu'ils la sachent par cœur. <p>Objectif : Mémoriser</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diviser la classe en 2 groupes: Team A et Team B. <p>« Je vais mimer une expression ou interjection. L'équipe A vous devez me dire l'expression mimée. Vous marquez 1 point pour votre équipe si c'est bien. Si vous vous trompez, c'est l'équipe B qui peut répondre et marque le point si c'est juste. »</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'élève qui a donné la bonne réponse devient le meneur de jeu.



	Objectif : Mémoriser un chant
	<ul style="list-style-type: none"> Ecouter la chanson et la chanter jusqu'à la savoir par cœur. <p style="text-align: center;"><u>Potato Pie for Dinner</u> (<i>Sur l'air de Polly put the kettle on</i>) Potato pie for dinner, Potato pie for dinner, Potato pie for dinner For you and me Hurray !</p> <ul style="list-style-type: none"> Prendre le livret d'évaluation d'anglais.
	Objectif : Mémoriser une saynète.
	<ul style="list-style-type: none"> Projeter l'animation jusqu'à la fin. Jouer la saynète par groupe de 7 (farmer, teacher, Jim, dog, cat, mouse and ghostie). Le reste de la classe joue le rôle <i>de la classe</i>.
Séance 4	Objectif : Regarder et comprendre une vidéo en anglais.
	<ul style="list-style-type: none"> Projeter l'animation.
	Objectif : Ecouter et reconnaître des mots en anglais.
	<ul style="list-style-type: none"> Les élèves prennent les cartes des personnages. Ecouter la bande son et placer les personnages dans l'ordre de leur apparition dans l'histoire. <p style="text-align: center;">« Listen and put in the right order »</p>
	Objectif : Chanter une chanson.
	<ul style="list-style-type: none"> Reprendre les 3 chansons <p style="text-align: center;">« The Enormous Potato » and « Heave Ho ! » « Potato Pie for Dinner »</p>
	Objectif : Mémoriser une saynète.
	<ul style="list-style-type: none"> Projeter l'animation jusqu'à la fin. Jouer la saynète par groupe de 7 (<i>farmer, teacher, Jim, dog, cat, mouse and ghostie</i>). Le reste de la classe joue le rôle <i>de la classe</i>. L'enseignante joue le rôle du <i>Narrateur</i>. Inviter du doigt chacun des personnages à dire son nom. Tous les personnages disent ensemble la fin de l'histoire : <p style="text-align: center;">«have an enormous potato pie for dinner »</p> <ul style="list-style-type: none"> Inverser les rôles. Prendre le livret d'évaluation d'anglais.
Objectif : Jouer à un jeu anglais.	
<p style="text-align: center;">« Let's play Tug-of-war »</p> <ul style="list-style-type: none"> Tracer 2 lignes espacées de 8 mètres et former 2 équipes équilibrées. Le but est d'entraîner l'autre équipe de l'autre côté de sa ligne. Donner le signal : <p style="text-align: center;">« 1, 2, 3, pull ! »</p> <ul style="list-style-type: none"> Puis ajouter plusieurs fois : <p style="text-align: center;">« Heave ho ! »</p> <ul style="list-style-type: none"> A <i>Heave</i>, les élèves se préparent à tirer et à <i>ho</i>, il tirent. 	



GS

MY HOP STORY

CP

Compétences
Compétences spécifiques

- 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* »
- 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.
- En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.
 - Raconter une histoire.

Objectif : Annoncer le projet.

« Nous allons découvrir une histoire que vous pourrez ensuite raconter tout seuls. »

Objectif : Se questionner sur ce que l'on sait faire, dire, chanter.

« Let's play « Can you... ? » ! »

- Faire écouter, répéter et mimer les réponses:

« Yes, I can ! »: Le pouce en l'air et grand sourire.

« No, I can't »: Pouce vers le bas, et air triste.

« Can you « London Bridge » ?

Réponse attendue : No... I can't

Can you count to ten ?

Réponse attendue : Yes, I can ! One, two....two... No I can't.

Can you count to two ?

Réponse attendue : Yes ! I can ! One ! Two !

Can you say « Yes » ?

Réponse attendue : No, I can't ! I can say « No » ! »

- Formuler des questions sur le modèle ci-dessous et inviter les élèves à répondre à chaque fois par Yes, I can / No, I can't.
- Puiser dans ce qui a été vu dans l'année (Prendre le **livret d'évaluation**).
- Par 2, reprendre l'activité. Les élèves formulent autant de questions / réponses que possibles. Noter un point par question / réponse.
- Prendre le **livret d'évaluation**.

Objectif : Ecouter une histoire

- A l'aide de l'affiche agrandie, faire écouter l'histoire Piste 80 en désignant les dessins.

« Listen and look. »

« My hop story »

Séance
1



« Hello, This is Joe ! This Jack !

1- **Can you sit down ?**

Hum.... No, I can't.

2- **Can you draw a hat ?**

Hum.... No, I can't

3- **Can you count to ten ?**

One, Two....Two...Two... No I can't. (Il pleure)

Yes, you can look ! One, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten ! (Ils comptent, le kangourou répète) Yipeee !

4- **Can you dance ?**

Yes, I can !

5- **Can you hop on England ?**

Yes, I can !

No ! Not Australia ! England

Yes ! England, here !

6- **Can you say Goodbye ?**

Yes ! **And you, can YOU say goodbye ?** Ensemble : Goodbye ! »

- Faire réécouter en invitant les élèves à venir désigner les dessins.

« You turn ! Come and point to the correct drawings. »

- Faire passer plusieurs élèves. Ils peuvent passer seuls ou par deux (en prenant chacun un rôle)

« You turn ! »

- Distribuer les cartes découpées.

« Here you are ! ☺ Thank you ! ☺ You're welcome ! »

- Formuler les énoncés de l'histoire dans le désordre: les élèves lèvent la carte concernée.

« Listen and put up your card ! »

Objectif : Réviser ce qui a été vu depuis le début de l'année.

- Faire une révision des éléments culturels vus dans l'année.

« Saluer en anglais? (Dire Bonjour / Au revoir?/ Bonne nuit) »

« Jouer aux Conckers et compter jusqu'à 7 »

« Dire ce que l'on fête le 31 octobre? »

« Dire "Joyeux Halloween" en anglais? »

« Dire les couleurs et jouer au Ludo »

« Dire des consignes de classe et jouer à Simon Says »

« Dire "Joyeux Noël" en anglais? »

« Dire ce que je possède, dire des fruits et des instructions »

« Dire des animaux et présenter un animal »

« Dire ce que je vais manger »

« Présenter ma famille »

« Can you... Peux-tu/ Pouvez-vous »

Séance

2

Objectif : Suivre l'histoire avec le doigt.

- Prendre le **livret d'évaluation**.



- Faire réécouter l'histoire **Piste 80**, en invitant les élèves à la suivre du doigt sur la feuille.
“Listen and point”
- Donner les énoncés dans le désordre. Les faire repérer.
- Faire reformuler l'histoire à partir des illustrations.

Objectif : Raconter cette histoire.

« Tell this story ! »

- L'enseignante présente le livre fabriqué à partir des flashcards.

Inviter deux élèves à venir se positionner devant la classe : l'un tient le livre, l'autre va tourner les pages au fur et à mesure de l'écoute.

« Come here ! You hold the book and you turn the pages. »

- Mettre la **piste 80**.

« Ready ? Listen ! Go ! »

- Faire ainsi « passer » plusieurs duos d'élèves.

« You turn ! »

On peut demander aux élèves de lever le doigt et formuler un énoncé chacun leur tour, que les deux élèves devant la classe doivent mimer.

« Now, you tell the story, and you do the mime ! »

- Après plusieurs passages, les élèves sont en mesure de formuler l'histoire seuls.

« Your turn now ! Tell the story ! »

- Ils peuvent venir par deux faire le sketch devant la classe.

“Come and do the sketch!”

- **Variante**: lecture de sa propre histoire.

Les élèves peuvent fabriquer leur propre histoire sur le même modèle. Ils la dessinent sur des feuilles A4 (que l'on agraphe), et viennent la présenter de la même façon devant la classe.

“Draw your story! Now come and present your story!”

- Prendre le **livret d'évaluation**.

Séance
3



GS

SPOT CAN COUNT!

CP

Compétences

Compétences spécifiques

- 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 « *one mouse* », « *Two squirrels* », « *Three horses* », « *Four ducks* », « *Five pigs* », « *Six hens ou chicks* », « *Seven rabbits* », « *Eight geese* », « *Nine sheep* », « *Ten cows* » "
- En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter.
 - Chanter une chanson.
- 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.

Objectif : Mémoriser un chant« *Let's Sing !* »

- Faire réviser les nombres connus à partir de la chanson « **Numbers Song Let's Count 1-10** » avec les flashcards.

Numbers Song Let's Count 1-10

"Here we go!

One two three four five, Jump!

Six seven eight nine ten, Jump!

One two three four five, Jump!

Six seven eight nine ten (X2)

Here we go, 1, 2, 3

Step forward, 1, 2, 3

Step back, 1, 2, 3

Spin around, Yeahhh

One two three four five, Jump!

Six seven eight nine ten, Jump!

One two three four five, Jump!

Six seven eight nine ten

Here we go!

One, Two, Three, Four, Five, Six, Seven, Eight, Nine, Ten

Yeahhh,

I did it

Séance

1



Objectif : Apprendre le lexique de la ferme.

- Présenter les cartes des mots nouveaux : **Dad (Papa), boy (Garçon), sacks (sacs), squirrels (écureuils), tree (arbre), pond (mare), yard (cour), Garden (Jardin), Orchard (Verger), field (Champ)**
- Répéter de nombreuses fois dans le même ordre.
- Répétition collective, en groupe, individuelle, à voix haute, à voix basse. Insister sur l'accentuation des mots. Utiliser les flashcards collectives.

Objectif : Ecouter et comprendre une histoire.

- Lire l'album « **Spot can count** » en entier, en montrant les illustrations et en s'accompagnant de gestes.

« **What words did you pick out ?** »

Réponses attendues : Farm, mice, horses, stable, ducks, pigs, sty, hens, rabbits, geese, sheep...

- Laisser les élèves s'exprimer en français sur ce qu'ils ont compris de l'histoire.
- Vérifier avec les images de l'album.

« **Nous allons créer un album à compter sur le modèle de l'album et nous le présenterons à une autre classe. Pour cela, il va falloir apprendre les nouveaux mots.** »

Objectif : Nommer le lexique de la ferme.

« **Let's play Kim's game** »

- Afficher les cartes au tableau. En enlever une et demander laquelle manque.

« **What's missing ?** »

Faire répéter chaque fois les nouveaux mots jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes (jeu de mémorisation).

- Distribuer les minis cartes des nouveaux mots de l'album.
- Demander de montrer telle ou telle image.

« **Show me the...** »

« **Let's play Memory** »

- Par 2, il ne faudra pas retrouver le même animal mais le même nombre d'animaux.
- Mélanger ensemble les 2 lots de mini cartes. Chacun à leur tour, l'élève utilise la structure "**One, two, three...etc + ANIMAL**" pour décrire les cartes.
- Si le nombre d'animal est identique et que l'élève énonce correctement la structure, il gagne les cartes. Si elles sont identiques mais qu'il ne prononce pas correctement la structure, il ne peut pas les gagner

Objectif : Demander combien d'animaux possède son camarade et lui retourner la question.

- Les élèves choisissent chacun une carte. Ils se déplacent dans la classe et se présentent à chaque rencontre, sous la forme d'un dialogue :

« **Hello !** »

« **How many animals have you got ?** »

« **One hen...** »

On retourne la question.

« **Goodbye !** »

- Puis ils échangent leur carte pour réinvestir un maximum de vocabulaire.



Objectif : Mémoriser un chant

« Let's Sing ! »

▪ Faire réviser des noms d'animaux de la ferme connus à partir de la chanson connue « **Around the farm Song** » avec les flashcards.

Around the farm Song

Let's take a walk around the farm,
around the farm, around the farm.

Let's take a walk around the farm,

What do you SEE?

A cow! A cow!

A dog! A dog!

A duck! A duck!

A horse! A horse!

A pig! A pig!

A sheep! A sheep!

▪ Apprendre la 1^{ère} partie de la chanson.

« Put in the right order. »

▪ Nommer un nombre et un animal. Au fur et à mesure, l'élève pose les mini flashcards correspondantes dans l'ordre sur la table.

"2 cows, 4 pigs...etc."

L'enseignante laisse sa place à un meneur.

Séance
2

Objectif : Comprendre et nommer le lexique des animaux de la ferme.

- Faire réviser tous les animaux de la ferme
- Répéter de nombreuses fois dans le même ordre.
- Répétition collective, en groupe, individuelle, à voix haute, à voix basse. Insister sur l'accentuation des mots. Utiliser les flashcards collectives.
- Chacun montre et nomme son animal de la ferme, puis la classe au tableau sous la flashcard de référence.

« How many Cows ? Rabbits ?...etc »

▪ Dénombrer les animaux de chaque espèce.

Objectif : Nommer le lexique de la ferme.

« Let's play Kim's game »

▪ Afficher les cartes au tableau. Enlever une et demander laquelle manque.

« What's missing ? »

Faire répéter chaque fois les nouveaux mots jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes (jeu de mémorisation).

- Distribuer les minis cartes des nouveaux mots de l'album.
- Demander de montrer telle ou telle image.

« Show me the.... »

« Let's play Snap ! »

▪ Les élèves jouent par 2.



« Nous allons prendre les cartes de la ferme. Vous posez votre pile de cartes mélangées, faces cachées, devant vous. A tour de rôle, vous retournez une carte et dites le nom de la carte.

Quand 2 cartes sont identiques, le premier joueur qui dit :

« Snap ! »

Il gagne toutes les cartes qui sont sur la table. »

- Fixer un temps limité.
- Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

Objectif : Ecouter une histoire et reconnaître des mots appris.

- Lire l'album, illustrations et gestes à l'appui.
- Inviter à une écoute active. Les élèves doivent lever le doigt dès qu'ils entendent dans l'histoire le nom d'un animal de compagnie et montrer la flashcard correspondante.

Objectif : Mémoriser un chant.

« Let's Sing ! »

- Faire réviser les nombres connus à partir de la chanson « **Numbers Song Let's Count 1-10** » avec les flashcards.

Numbers Song Let's Count 1-10

"Here we go!

One two three four five, Jump!

Six seven eight nine ten, Jump!

One two three four five, Jump!

Six seven eight nine ten **(X2)**

Here we go, 1, 2, 3

Step forward, 1, 2, 3

Step back, 1, 2, 3

Spin around, Yeahhh

One two three four five, Jump!

Six seven eight nine ten, Jump!

One two three four five, Jump!

Six seven eight nine ten

Here we go!

One, Two, Three, Four, Five, Six, Seven, Eight, Nine, Ten

Yeahhh,

I did it

- Prendre le **livret d'évaluation**

Objectif : Dire ce que l'on possède et y répondre.

- L'enseignante, qui possède les flashcards collectives des animaux de la ferme vus, anime la marionette. Celle-ci lui demande toujours :

« **What have you got ?** »

Chaque fois, l'enseignante pioche une carte, la montre et répond sur ce modèle :

Séance

3



	<p style="text-align: center;">« I've got ten rabbits. »</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Répétition collective, en groupe, individuelle, de la question et de la réponse. Insister sur l'accentuation des mots. ▪ Reprendre ce jeu de question-réponse avec des élèves volontaires, quitte à les aider un peu. Entre chaque changement d'élève, faire répéter la question et la réponse collectivement, en groupe, individuellement. <p>Objectif : Demander ce que son camarade possède et dire ce que je possède.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les élèves sont assis en cercle avec une balle. L'élève A lance la balle et dit : <p style="text-align: center;">« What have you got ? »</p> L'élève B répond : <p style="text-align: center;">« I've got... »</p> En fonction de leur animal de la ferme. <p>Objectif : Ecouter une histoire et reconnaître des mots appris.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lire l'album, illustrations et gestes à l'appui. ▪ Inviter à une écoute active. Les élèves doivent lever le doigt dès qu'ils entendent dans l'histoire le nom d'un animal de compagnie et montrer la flashcard correspondante.
<p>Séance 4</p>	<p>Objectif : Comprendre les animaux de la ferme.</p> <p style="text-align: center;">« Let's play Steal the bacon »</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ce jeu de cour nécessite un béret + 2 lots de cartes représentant des animaux de la ferme avec un nombre. ▪ Former 2 lignes d'enfants face à face. Distribuer à chacun d'eux un animal. Appeler par exemple « One pig ». Les 2 élèves possédant les cartes correspondantes se présentent et essaient de remporter le béret. ▪ Laisser sa place de meneur aux élèves dès que possible. <p>Objectif : Dire ce que l'on possède et y répondre.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'enseignante, qui possède les cartes collectives des animaux de la ferme vus, anime la marionnette. Celle-ci lui demande toujours : <p style="text-align: center;">« Have you got one hen ? »</p> Et répondre à la place de la marionnette possédant la carte concernée : <p style="text-align: center;">« Yes, I've got one hen. »</p> Poursuivre de la même façon avec les autres animaux mais de temps à autre répondre par la négative : <p style="text-align: center;">« No...I've got two rabbits. »</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Répétition collective, en groupe, individuelle, de la question (« Have you got one hen ? ») et de la réponse (« Yes, I've got one hen. / No, I've got two rabbits »). Insister sur l'accentuation des mots, mais surtout sur l'intonation descendante de la question. ▪ Prendre le livret d'évaluation <p>Objectif : Demander ce que son camarade possède et dire ce que je possède.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les élèves sont assis en cercle avec une balle. L'élève A lance la balle et dit : <p style="text-align: center;">« What have you got ? »</p> L'élève B répond : <p style="text-align: center;">« I've got... »</p> En fonction de leur animal de la ferme.



	<p>Objectif : Ecouter une histoire et reconnaître des mots appris.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lire l'album, illustrations et gestes à l'appui. ▪ Inviter à une écoute active. Les élèves doivent lever le doigt dès qu'ils entendent dans l'histoire le nom d'un animal de compagnie et montrer la flashcard correspondante.
<p>Séance 5</p>	<p>Objectif : Ecouter et reconnaître les cris d'animaux.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Faire (re)visionner et surtout (ré)écouter la vidéo « <i>The animal sounds for the children de Little Baby Boom.</i> » ▪ Comparer les cris des animaux en anglais avec les nôtres en français. ▪ <u>Retenir surtout</u> : <ul style="list-style-type: none"> - The dog ☞ Woof woof - The cat ☞ meow meow - The cock ☞ cock a doodle doo. ▪ Répétition collective, en groupe, individuelle. Insister sur l'accentuation des mots. ▪ Utiliser les cartes collectives des animaux de la ferme.
	<p>Objectif : Mémoriser une chanson.</p>
	<p style="text-align: center;"><u>Around the farm Song</u></p> <p style="text-align: center;">That's what you SEE!</p> <p style="text-align: center;">Let's take a walk around the farm, around the farm, around the farm.</p> <p style="text-align: center;">Let's take a walk around the farm, What do you HEAR?</p> <p style="text-align: center;">Moo! (A cow!)</p> <p style="text-align: center;">Ruff, ruff, ruff! (a dog!)</p> <p style="text-align: center;">Quack, quack, quack (a duck!)</p> <p style="text-align: center;">Neigh! (a horse!)</p> <p style="text-align: center;">Oink, oink, oink (a pig!)</p> <p style="text-align: center;">Baa! (a sheep!)</p> <p style="text-align: center;">That's what you HEAR!</p> <p style="text-align: center;">Let's take a walk around the farm, around the farm, around the farm.</p> <p style="text-align: center;">Let's take a walk around the farm, What do you SEE?</p> <p style="text-align: center;">Let's take a walk (x 8)</p> <p style="text-align: center;">Moo! (Good-bye Cow!)</p> <p style="text-align: center;">Ruff, ruff, ruff! (Good-bye, Dog!)</p> <p style="text-align: center;">Quack, quack, quack (Good-bye, Duck!)</p> <p style="text-align: center;">Neigh! (Good-bye, Horse!)</p> <p style="text-align: center;">Oink, oink, oink (Good-bye, Pig!)</p> <p style="text-align: center;">Baa! (Good-bye, Sheep!)</p>



(Elephant Sound) Good-bye, Elephant.
Elephant? On the Farm? No!!!!

- Ecouter et apprendre par cœur la fin de la chanson.
- Prendre le **livret d'évaluation**

Objectif : Demander et dire ce que l'on possède.

- Diviser la classe en 2 groupes. Couper en 2 autant de cartes que d'élèves, de sorte qu'on reconnaisse les animaux et leur nombre.
- En distribué une moitié au 1er groupe, l'autre au 2ème.
- Les élèves du groupe 1 partent à la recherche de la moitié de carte qui reconstituera leur animal. Pour cela, ils interrogent les élèves du groupe 2, sur cet exemple :

« Have you got one dog ? »

« Yes, I've one dog. / No, I've got two pigs. »

- On marque 1 point si on reforme son animal dans le temps imparti.

Objectif : Ecouter une histoire et reconnaître des mots appris.

- Lire l'album, illustrations et gestes à l'appui.
- Inviter à une écoute active. Les élèves doivent lever le doigt dès qu'ils entendent dans l'histoire le nom d'un animal de compagnie et montrer la flashcard correspondante.
- Demander aux élèves de préparer uniquement les cartes de l'histoire et, chaque fois qu'ils entendent un de ces mots prononcés, poser la carte correspondante sur la table.
- Prendre le **livret d'évaluation**. Les inviter à placer leurs cartes dans l'ordre chronologique de l'histoire.

