

	Objectif	Matériel	Déroulement Contraction de la
Séance 1	 Réinvestir des acquis Découvrir une fête traditionnelle 	 CD plage 3 et 7 Une documentati on sur halloween Les images sur les aliments 	 Chant d'entrée : Hello! Goodbye! (plage 3) Ecouter la chanson : I like to eat apples and bananas (plage 7) Poser des questions en montrant les images au tableau : → « Do you like to eat apples ? » → « Do you like to eat bananas ? » → « Do you like to drink coffee? » Les élèves répondent par : « yes, I do » ou « No, I don't » selon leur gout pour la nourriture indiquée Introduire le nouveau sujet : la fête d'Halloween. Les interroger sur ce qu'ils savent. (des sorcières, des citrouilles, pour faire peur) Expliquer que c'est surtout dans les pays où l'on parle anglais. Cette fête est célébrée à la veille de la Toussaint et correspond à une ancienne fête celtique. Terminer la séance par le chant : Hello! Goodbye! (plage 3)
Séance 2	 Acquérir du vocabulaire : a ghost, a cat, a pumpkin, a witch Associer image et mot 	 CD plage 2 et plage 5 4 images : fantôme, chat, citrouille, sorcière 	 Chant d'entrée : One, two! (plage 5) Présenter les 4 image : a ghost, a cat, a pumpkin, a witch Répéter plusieurs fois en montrant les objets ou personnages Proposer le jeu LISTEN AND TOUCH : lorsque le nom est prononcé, un enfant doit toucher l'image correspondante. Puis proposer le jeu TOUCH AND SAY en le mimant : l'enseignant touche une image et dit le mot qu'il représente. Puis c'est au tour des enfants. Terminer la séance en chantant « brother John » (plage 2)
Séance 3	Mémoriser et prononcer des mots en anglais	≻ CD plage 4 et plage 7	 Chant d'entrée : How are you ? (plage 4) ▶ Présenter le nouveau jeu : LE JEU DES CHEMINS → Les 4 images sont disposées au tableau et numérotées de 1 à 4. La classe est partagée en 2 équipes A et B : les fantômes et les sorcières. → Il s'agit de nommer en anglais les images, afin de faire avancer son pion sur le support. A chaque bonne réponse d'un joueur, son équipe avance d'une case.





	Appliquer les règles d'un jeu	 ≯ 4 images fantôme, chat, citrouille, sorcière ≯ Un support de jeu ≯ 2 pions 	 → un enfant par équipe est chargé de faire avancer le pion → les enfants jouent chacun à leur tour : un enfant de l'équipe A (les fantômes) donne le nom de la 1ère image désignée par l'enseignant. → Si l'enfant dit le bon mot, son équipe marque un point en avançant son pion. Puis un enfant de l'équipe B(les sorcières) donne le nom de la 2ème image, et ainsi de suite avec les autres joueurs jusqu'à la 4ème. → Ensuite, la 1ère image est enlevée, il ne reste que le numéro. L'enfant de l'équipe A doit se rappeler le mot en anglais, sans l'aide de l'image. L'enfant de l'équipe B nomme ensuite la 2ème carte à l'aide de l'image et ainsi de suite. → Ensuite, la 2ème image est enlevée. L'enfant de l'équipe A donne le nom de la 1ère carte sans l'image, puis l'enfant de l'équipe B retrouve le nom de la 2ème carte sans l'image → Si un enfant ne connaît pas ou ne donne pas la bonne réponse, l'équipe passe son tour et le pion n'avance pas. La 1ère équipe qui arrive au milieu du chemin, à la citrouille ▶ Terminer la séance en chantant « I like to eat» (plage 7)
Séance 4	 Réinvestir des mots connus dans une phrase Ecouter un nouveau chant : Ten little witchies 	 CD plage 3 et plage 8 4 images fantôme, chat, citrouille, sorcière 	 Chant d'entrée: Hello! Goodbye! (plage 3) L'enseignant montre une image à un enfant et pose la question: « What is it? » en insistant sur le mode interrogatoire et en indiquant du doigt l'image afin que l'enfant puisse deviner le sens de la question. L'enfant interrogé doit donner en anglais le nom du personnage, par ex, « ghost ». L'enseignant dit: « yes, it's a ghost » Un élève devient le meneur du jeu. L'enseignant invite les enfants à répondre à une autre question en montrant une image: « Jo this a pumphin? ». L'enfant répond par Yes ou No. Rajouter: « Yes, it's a » ou « No, it ion't. » Terminer la séance en chantant « Ten little witches» (plage 8)
Séance 5	 Réinvestir la forme interrogative Chercher des indices dans l'oral 	 ➢ CD plage 8 ➢ 4 images fantôme, chat, citrouille, sorcière 	 Ecouter: Ten little witches! (plage 8) L'enseignant montre la flashcard de la sorcière pour indiquer qu'il s'agit d'une histoire de sorcière. Les enfants réécoutent la chanson et s'expriment en français sur ce qu'ils ont compris. L'enseignant raconte le sens de la chanson. L'enseignant invite les enfants à se poser entre eux les questions de la 4ème séance. Un enfant meneur de jeu, montre une image et interroge les enfants chacun à leur tour, en posant la question « What is it? » ou en disant: « It's a witch. » En atelier, poser les flashcards au milieu de la table. Chaque enfant, à tour de rôle prend une image et pose à son voisin « What is it? » . Ce dernier doit utiliser l'expression « It is a » Finir en écoutant à nouveau Ten little witches.





Séance 6	 Répondre à des consignes Acquérir du vocabulaire : moon, brush, big pot Réinvestir des mots connus 	> CD plage 8 > 4 images fantôme, chat, citrouille, sorcière 3 nouvelles images: lune, balai, chaudron	 Ecouter: Ten little witches! (plage 8) L'enseignant installe au tableau les 4 images déjà utilisées et les 3 nouvelles images. L'enseignant les nomme en anglais, en répétant plusieurs fois le nom des 3 nouvelle simages. Il propose ensuite le jeu de TOUCH AND SAY avec les 7 flashcards. L'enseignant introduit un nouveau jeu: SIMON SAYS (Jacques a dit) « Simon says: stand up » en mimant puis « sit down ». « Gurn around » « Clap your hands ». Répéter plusieurs fois ces consignes. Finir par un chant au choix.
Séance 7	Réinvestir des mots connus	 CD plage 8 4 images fantôme, chat, citrouille, sorcière 3 nouvelles images : lune, balai, chaudron Un jeu de l'oie Un dé avec les chiffres 1, 2, 3 	> Ecouter: Ten little witches! (plage 8) > Le groupe classe reprend le jeu SIMON SAYS > L'enseignant fait un rappel des 3 dernières images. Les enfants les nomment. Puis le jeu TOUCH AND SAY est repris avec les 7 images. > En atelier, les enfants vont découvrir un nouveau jeu : le jeu de l'oie. > Les enfants lancent le dé. Chaque fois qu'un enfant tombe sur une image, le meneur de jeu pose la question : « What is it? » . Ce dernier doit utiliser l'expression « It is a » > S'il répond correctement, il gagne un jeton, sinon il recule d'une case. Il y aura 2 gagnants : celui qui arrive le premier sur la case d'arrivée et celui qui a gagné le plus de jetons. > Finir par un chant au choix.
Séance 8	➤ Réinvestir des acquis	> CD plage 3 et 8 > Le jeu du chemin	 Chant d'entrée Hello! Goodbye! (plage 3) L'enseignant affiche au tableau les 3 dernières images. Les enfants les nomment. Puis les autres images sont introduites. Deux équipes A et B sont formées. Les enfants jouent au jeu des chemin mais avec les 7 images. Finir en chantant Ten little witches sans l'accompagnement du CD.





Séance 9 > Comprendre > CD plage 4 > Chant d'entrée : How are you ? (plage 4) et 9 > L'enseignant distribue les 7 flashcards à chaque enfant et les nomme plusieurs fois. une histoire > Puis, l'enseignant dit aux enfants : « listen ... « et « Be quiet ! » en mimant ces 2 dans une > 7 images par expressions. Il fait ensuite écouter l'enregistrement ou lit l'histoire en plaçant au fur et à autre langue. enfant mesure du récit, les différentes flashcards à côté de l'image affichée au tableau. ➤ L'illustration de A scary > L'histoire est racontée de la même manière 2 à 3 fois ou écoutée sur le CD. strory Séance O Réinvestir des > CD plage 8 > Ecouter l'histoire « a scary story ». L'enseignant montre en meme temps l'illustration et les 10 et 9 flashcards illustrant le vocabulaire. acquis > Toutes les flashcards de l'histoire sont affichées au tableau. > 7 images par > L'enseignant explique aux enfants qu'il y a des personnages ou des objets qu'ils aiment et enfant d'autres qu'ils n'aiment pas en faisant un rappel sur les expressions : « Do you like ... ? Yes I > L'illustration de A scary like ... » > Quand il posera la question « Do you like the witch? », l'enfant devra répondre « yes, I do » ou strory Deux « No, I don't ». Dans le 1er cas, il montre l'image du cœur non barré et dans le second, celle du flashcards cœur barré. par enfant; Dans un 2^{ème} temps, l'enfant devra fournir une réponse plus complète « yes, I like the witch. » un cœur ou « No, I don't like the ghost. » barré et un Rappeler les différents jeux sur Halloween utilisés : TOUCH AND SAY, LE JEU DU DE, LE JEU cœur non DU CHEMIN, LE JEU DE L'OIE, LE JEU DES QUESTIONS, SIMON SAYS, LE JEU DES CŒURS barré > Chanter Ten little witches. Séance 11 Réinvestir des Les flashcards sont affichées au tableau. L'enseignant incite les élèves à se rappeler les mots > Les cartes courtes et expressions. Il les lit et les fait redire aux élèves en montrant chaque mot. ahost et > Puis il écrit au tableau « What is it ? » et le lit. Il montre ensuite une carte du fantome et phrases « It's witch ... » et les > Une feuille demande à la classe de formuler la réponse oralement. La réponse est écrite au tableau « It's A4 par élève mots GHOST a ghost. » Poser la même question et demander aux élèves de répondre par écrit en s'aidant des et WITCH. ou le cahier d'anglais affichages.





