

J'apprends l'anglais avec Cat and Mouse



FICHER PÉDAGOGIQUE NIVEAU 1

**Une approche ludique et interactive de
l'initiation à l'anglais en 3 niveaux !**

Ce fichier pédagogique niveau 1 est destiné aux classes de cycle 2 et aux classes de cycles 2-3 (CE1-CE2). Il propose une démarche pédagogique, des pistes d'activités et des situations destinées à faire travailler les trois activités langagières orales du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).

Le fichier se compose de deux séquences qui portent chacune sur un album et une thématique de vocabulaire : les couleurs avec l'album *Learn the colours!* pour la première séquence, les animaux avec l'album *Meet the animals!* pour la deuxième séquence. Chaque séquence est composée d'une dizaine de séances qui sont systématiquement présentées avec leurs objectifs, le matériel nécessaire à leur réalisation et leur déroulement.

Inclus dans ce fichier :

- le déroulé pédagogique clair, riche et détaillé des séances,
- le CD audio avec des chansons, les consignes de classe, des jeux de phonologie...,
- 2 mascottes à découper,
- les cartes-images cartonnées en couleur,
- les fiches photocopiables en noir et blanc (tutoriels des chansons, saynètes, jeux...),
- 2 grilles d'évaluation,
- 2 posters.

Conçu dans l'esprit des textes officiels en vigueur (CECRL, Bulletins Officiels...) par des formateurs en anglais de l'IUFM, des enseignants en cycle 2 et des chargés de mission en langues vivantes, ce fichier pédagogique propose une démarche prête à l'utilisation en classe.

Conforme aux programmes.



FICHER PÉDAGOGIQUE • Cat and Mouse • NIVEAU 1



J'apprends l'anglais avec Cat and Mouse

FICHER PÉDAGOGIQUE NIVEAU 1

Sarah Vernet
Catherine Lair



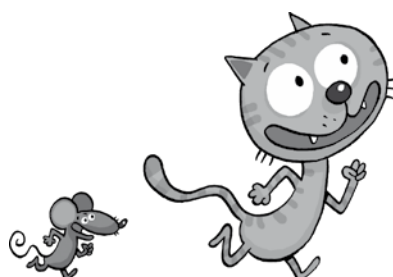
CONTENU :

- fiches photocopiables
- CD audio avec chansons
- grilles d'évaluation
- 2 mascottes à découper
- jeux
- 2 posters

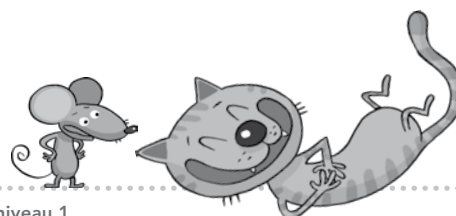


Table des matières

• INTRODUCTION	p.3
• ÉLÉMENTS THÉORIQUES ET PRATIQUES	p.3
• CONSIGNES DE CLASSE	p.7
• CONTENU DU CD AUDIO	p.8
• SÉQUENCE 1 : Learn the colours!	p.9
Tableau récapitulatif des objectifs visés dans les séances	
Séance 1	p.11
À la découverte de quatre noms de couleurs : <i>blue, green, red, yellow</i>	
Séance 2	p.15
À la découverte d'une structure : <i>Look! It's red/blue!</i>	
Séance 3	p.19
À la découverte de trois nouveaux noms de couleurs : <i>white, pink, brown</i>	
Séance 4	p.21
À la découverte d'une structure : <i>What is it?</i>	
Séance 5	p.25
À la découverte d'une structure : <i>What colour is it?</i>	
Séance 6	p.29
À la découverte de trois nouveaux noms de couleurs : <i>black, purple, orange</i>	
Séance 7	p.33
Consolidation du lexique et des structures	
Séances 8-9	p.35
Tâche finale : jouer au jeu <i>colourful balloons</i> et/ou jouer une saynète inspirée de l'album	
Séance 10-11	p.37
Production de phrases personnelles	



• SÉQUENCE 2 : <i>Meet the animals!</i>	p.39
Tableau récapitulatif des objectifs visés dans les séances	
I- LES ONOMATOPÉES EN FRANCE ET DANS LE MONDE	
Séance 1	p.41
Découvrir les onomatopées en français à travers un album	
Séance 2	p.42
Faire la différence entre onomatopée et cri réel	
Séances 3-4	p.43
S'ouvrir au plurilinguisme : onomatopées dans diverses langues	
II- MEET THE ANIMALS	
Séance 1	p.45
À la découverte de trois noms d'animaux : <i>bird, cow, sheep</i>	
Séance 2	p.49
À la découverte de trois nouveaux noms d'animaux : <i>pig, bee, cockerel</i>	
Séance 3	p.51
Consolidation des structures <i>What is it? What colour is it?</i>	
Séance 4	p.53
<i>Look at this! What's this?</i>	
Séance 5	p.57
À la découverte de quatre nouveaux noms d'animaux : <i>lion, monkey, elephant, dog</i>	
Séance 6	p.59
À la découverte d'une structure : <i>I'm a dog/a bee!</i>	
Séance 7	p.61
Consolidation de la structure : <i>I'm a dog/a bee!</i>	
Séance 8	p.63
<i>I'm... par opposition à It's...</i>	
Séances 9-10	p.65
Tâches finales (au choix ou les deux)	
• BIBLIOGRAPHIE	p.69
• MATÉRIEL FOURNI	p.70
Cartes-images, mascottes, fiches photocopiables, tutoriels...	



INTRODUCTION



Ce fichier pédagogique niveau 1 a été conçu dans l'esprit des textes officiels en vigueur. Il est prioritairement destiné à des classes de cycle 2, mais il convient aussi à des classes de cycle 2-3 (CE1-CE2). Il accompagne les enseignants dans leurs démarches pédagogiques et offre des pistes d'activités permettant une mise en œuvre ludique et interactive de deux albums de la collection *J'apprends l'anglais avec Cat and Mouse*, *Learn the colours!* et *Meet the animals!* Les séances sont présentées avec leurs objectifs, leur déroulement et le matériel nécessaire à leur réalisation.

ÉLÉMENTS THÉORIQUES ET PRATIQUES

1/ Cadre institutionnel

a/ Activités langagières

Les cinq activités langagières à faire travailler en vue d'obtenir le niveau A1 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL) sont les suivantes :

- comprendre, réagir et parler en interaction orale,
 - comprendre à l'oral,
 - parler en continu,
 - écrire,
 - lire
- } ORAL

En cycle 2 sont, en principe, exclusivement travaillées les activités orales. En ce sens, ce fichier pédagogique propose des situations destinées à faire travailler les trois compétences langagières mentionnées ci-dessus : comprendre, réagir et parler en interaction orale, comprendre à l'oral et parler en continu.

Les enseignants devront néanmoins songer à familiariser leurs élèves avec l'écrit et notamment leur proposer des traces écrites en fin de séance.

b/ Perspective actionnelle

L'anglais est utilisé pour agir, réaliser des tâches (et non pas simplement pour communiquer), conformément au CECRL (Cadre européen commun de référence pour les langues). Enseigner à des enfants une langue étrangère c'est donc leur faire utiliser la langue comme instrument d'action et pas uniquement comme instrument de communication. La tâche finale, réalisée en fin de séquence, peut être « (...) d'écrire un livre, (...) de faire une partie de cartes, de commander un repas... » (voir CECRL, p.15).

Dans cette optique, les séances proposées aboutiront à la réalisation d'une ou plusieurs tâches :

- jouer au jeu *colourful balloons* ou *colourful animals*,
- saynète, jouer l'album (travail théâtral).

Afin de donner du sens aux apprentissages, il conviendra, en amont, d'expliquer aux élèves, en français, la tâche visée (ex. : jouer au jeu *colourful balloons*) et de définir ensemble ce qu'il sera nécessaire d'apprendre pour parvenir au but recherché (apprendre les noms de couleurs, etc.).

2/ Déroulement d'une séance - progression spiralaire dans une séquence

Une séquence est composée de plusieurs séances qui comportent généralement les différentes étapes suivantes :

- rituel d'entrée dans l'activité,
- rebrassage du lexique ou de la structure (appris(e) lors d'une séance antérieure) et qui va être nécessaire à l'introduction de la nouveauté,
- introduction de la nouveauté* : lexique ou structure,
- jeu(x) destinés à fixer la nouveauté : collectivement puis en petits groupes (cycle 3 : trace écrite),
- rituel de sortie d'activité.

**La règle d'or de l'introduction du langage nouveau, en accord avec l'idée d'une progression spiralaire, est d'enseigner une nouvelle structure avec du vocabulaire connu, et du vocabulaire nouveau avec une structure connue. Ce qui permet de réactiver les connaissances sans surcharger les élèves. L'enseignant ne présente donc qu'un fait de langue à la fois. Métaphoriquement, c'est comme si le connu servait de « patère », sur laquelle on « pend » ce qui est nouveau. (Marlène Dolitsky, coordination Claire Tardieu, *Se former pour enseigner les langues à l'école primaire, le cas de l'anglais*, Ellipses, 2006, p.170).*

3/ Particularités des séances en classe de cycle 2

a/ Fréquence et durée

Il est souvent préconisé de réaliser des séances fréquentes et courtes (d'une trentaine de minutes). Cependant, dans le fichier pédagogique proposé, certaines séances excèdent cette durée, particulièrement lorsqu'un jeu à l'extérieur est proposé. Aussi, vous est-il suggéré d'effectuer une séance hebdomadaire à laquelle s'ajouteraient en moyenne deux activités de réactivation par semaine (ex. : reprise d'un jeu par deux, chanson, etc.).

b/ Mémoriser en bougeant

Plus les enfants sont jeunes, plus il est important de les faire bouger afin de solliciter leur mémoire kinésique : des chansons et comptines actionnelles, des jeux impliquant le corps seront proposés en ce sens.

c/ Traces visuelles (cycles 2 et 3) et traces écrites (cycle 3)

Le Bulletin Officiel du 30 août 2007 indique qu'au cycle 2, le contact avec l'écrit doit être réservé à des cas particuliers : « un premier contact avec l'écrit n'est pas à exclure si la situation langagière l'appelle et le justifie » (voir Bulletin Officiel, 30 août 2007, préambule commun).

Cela implique que les élèves de cycle 2 n'aient, en principe, pas de mots écrits dans leur cahier d'anglais. Qu'il n'y ait pas, en règle générale, de trace écrite, c'est-à-dire de mots écrits, ne signifie pas pour autant qu'il ne puisse pas y avoir, dans leur cahier, de traces visuelles des chansons et des activités réalisées (sous forme de tutoriels en images des chansons ou des saynètes par exemple). Celles-ci constituent une aide précieuse pour les élèves de cycle 2.

En effet, donner aux élèves exclusivement à entendre peut limiter les apprentissages. *La première raison concerne les recherches en neurosciences sur la bipolarité du cerveau. (...) Il est essentiel de faire appel au fonctionnement des deux hémisphères, et donc d'ajouter les compétences de l'écrit (au sens large de « visuel ») à celle de l'oral (au sens large d'« auditif »). La deuxième raison liée à la première concerne les profils d'élèves : les élèves pour qui visualiser constitue une aide précieuse ont tendance à se noyer dans le bain sonore ; les élèves plus « auditifs » bénéficieront différemment des aides visuelles proposées, quelle qu'en soit la nature (...). S'adresser à toutes les opérations mentales des élèves pour prendre en compte leurs « préférences », leur profil est un gage de réussite. (Jean-Jacques Favel, coordination Claire Tardieu, *Se former pour enseigner les langues à l'école primaire, le cas de l'anglais*, Ellipses, 2006, p.187).*

4/ Quelques éléments pour enseigner une langue étrangère

a/ Protocole de présentation des cartes-images

Au cycle 2, il est conseillé de ne pas introduire plus de quatre mots nouveaux par séance, selon la difficulté et le niveau des élèves.

- 1/ Sans rien dire, l'enseignant montre la carte-image.
- 2/ L'enseignant montre la carte-image et mime (quand le lexique s'y prête).
- 3/ L'enseignant montre la carte-image et dit le mot (répéter cette étape plusieurs fois).
- 4/ L'enseignant dit un mot, les élèves miment le mot et montrent la carte-image correspondante.
- 5/ L'enseignant dit et fait répéter les élèves (à faire plusieurs fois, collectivement et individuellement).
- 6/ Sans rien dire, l'enseignant montre la carte-image, les élèves la nomment.

REMARQUES

- > Élèves à mémoire auditive : afin d'aider à la mémorisation, il est conseillé de faire varier le volume sonore de la voix lors de la présentation des cartes-images comme dire en chuchotant, en chantant, en ralentissant le débit...
- > Élèves à mémoire kinésique : proposer des activités au cours desquelles le corps est impliqué (ex. : mime).
- > Pour l'acquisition d'une nouvelle structure, faire répéter la structure visée plusieurs fois collectivement et individuellement pour que les élèves la mémorisent bien. Utiliser la gestuelle si nécessaire pour aider à comprendre et à mémoriser les structures.
- > Petites cartes-images : les élèves disposent des images en petit format du lexique travaillé. Celles-ci seront utilisées lors des jeux par deux et rangées dans une enveloppe collée à la fin du cahier d'anglais.

b/ Utilisation de l'anglais en classe de langues

Afin d'exposer suffisamment les élèves à la langue cible, on utilisera l'anglais le plus possible au cours des séances de langues. Comment, de plus, exiger des élèves qu'ils parlent anglais au cours de la séance si l'enseignant déroge à cette règle ?

Pour ce faire, les enseignants se doivent d'apprendre un minimum de consignes simples et récurrentes qu'ils utiliseront au cours des séances. Il est important de s'astreindre à des phrases minimalistes (ex. : *Hands up, please!*) de sorte que les élèves soient en mesure de pouvoir les comprendre et les mémoriser. Dans le cas de consignes trop complexes pour que les élèves soient susceptibles de les comprendre, l'enseignant mimera ou théâtraliserait autant que possible pour aider les élèves à en saisir le sens.

REMARQUE : en fin de séance, il sera souvent nécessaire de faire une pause en français pour demander aux élèves : « Qu'avez-vous appris aujourd'hui ? ». Il vous sera ainsi possible de vérifier si aucune confusion n'a été faite quant au contenu de la séance.

c/ Aider l'élève à devenir plus autonome

CONSEIL : éviter de se lancer dans de grandes explications en anglais de l'activité. Celles-ci se révéleraient inefficaces. Démontrer, jouer directement l'activité en anglais devant le grand groupe est dans la plupart des cas, beaucoup plus profitable. Lorsque les élèves ont bien compris l'activité collectivement, les faire travailler en petits groupes pour augmenter leur temps de parole.

De l'activité collective à l'activité en petits groupes

La situation est présentée devant la classe entière plusieurs fois, de manière à en faire comprendre les règles et à en faire fixer la structure et le lexique à utiliser. L'enseignant sollicite un élève volontaire pour l'aider à présenter le jeu devant la classe, puis laissera la place à deux élèves volontaires.

*Pendant les activités collectives, on peut le plus rapidement possible passer la main aux élèves volontaires pour « jouer » le maître. En parallèle de ces activités collectives, des phases fréquentes de travail en binômes ou en groupes, représentent autant de phases d'entraînement nécessaires aux élèves qui peuvent ainsi, par essais et erreurs construire le savoir. (Fabienne Robinson, coordination Claire Tardieu, *Se former pour enseigner les langues à l'école primaire, le cas de l'anglais*, Ellipses, 2006, p.82).*

Néanmoins, plus les élèves sont jeunes et donc peu autonomes, plus longues seront en principe, les activités collectives. Dans cet ouvrage, les activités sont souvent proposées par deux. Il est aussi possible de proposer les activités par trois de sorte que l'élève « supplémentaire » soit « l'arbitre » qui vérifie que ses camarades parlent anglais.

Produire des phrases plus personnelles

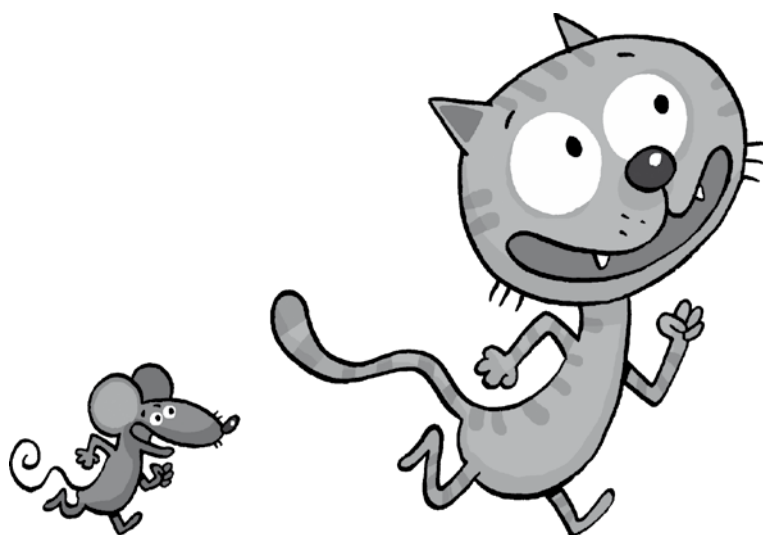
L'un des objectifs majeurs de l'enseignement de l'anglais est de permettre aux élèves de passer de formes figées à des formes plus personnelles : « produire de manière autonome quelques phrases, en s'inspirant des modèles rencontrés lors des apprentissages : pour se décrire ; décrire des activités ou des sujets familiers en utilisant des connecteurs élémentaires » (Bulletin Officiel du 30 août 2007, anglais, p.8).

d/ Différenciation

Certaines classes regroupent des élèves dont les niveaux peuvent être très hétérogènes en anglais (c'est le cas par exemple des classes à cours doubles ou multiples). Le fichier pédagogique a été conçu de façon à répondre à cette réalité. Il comprend en effet, selon le niveau des élèves, quelques suggestions de complexifications et de simplifications. Par exemple, une formulation du type *Look, it's a blue balloon!*, peut être réduite à *It's a blue balloon* voire à *A blue balloon* chez les moins experts. Les plus experts pourront, quant à eux, produire *Look, it's a big blue balloon!*

e/ Évaluation

L'évaluation de la progression des élèves se doit d'être positive. Elle est principalement formative. Au cours des jeux, l'enseignant circule et note les échanges réalisés. Une grille d'évaluation par séquence est proposée dans ce fichier pédagogique.





CONSIGNES DE CLASSE LES PLUS UTILISÉES

- *Hello! / Hi (class/teacher)! / Good morning/afternoon!* = Bonjour !
- *Goodbye (teacher)! / See you!* = Au revoir !
- *Good! / Very good! / Great! / Super! / Excellent!* = Bien ! / Très bien ! / Super !
- *Well done!* = Bien joué !
- *Try again!* = Essaie encore ! / Essayez encore !
- *Bad luck!* = Pas de chance !
- *Stand up!* = Lève-toi ! / Levez-vous !
- *Sit down!* = Assied-toi ! / Asseyez-vous !
- *Listen!* = Écoute ! / Écoutez !
- *Be quiet!* = Tais-toi ! / Taisez-vous !
- *Ready?* = Prêt(s) ?
- *Let's go out to play (in the playground)!* = Sortons pour jouer (dans la cour de récréation) !
- *Repeat, please!* = Répète s'il te plaît ! / Répétez s'il vous plaît !
- *Point to...!* = Montre(z)... du doigt !
- *Remember!* = Rappelle-toi ! / Rappelez-vous !
- *Look! / Look at the balloon!* = Regarde(z) ! / Regarde(z) le ballon !
- *Show! / Show me...!* = Montre(z) ! / Montre(z)-moi... !
- *Colour!* = Colorie(z) !
- *Your turn!* = C'est ton/votre tour !
- *My turn!* = C'est mon tour !
- *Get in pairs!* = Mettez-vous par deux !
- *Hands up! / Put up your hands!* = Lève le doigt ! / Levez le doigt !
- *Come to the board please!* = Viens/Venez au tableau s'il te/vous plaît !
- *Who wants to come to the board?* = Qui veut venir au tableau ?
- *Here you are!* = Voici !
- *You're welcome!* = De rien !



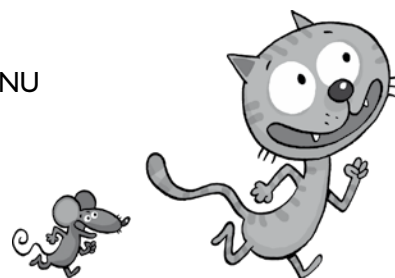
COMPRENDRE À L'ORAL



PARLER EN INTERACTION ORALE / PARLER EN CONTINU



DESSINER / COLORIER



CONTENU DU CD AUDIO

1. Intro musicale Fichier pédagogique	0:54	45. Onomatopée française du chat	0:07
2. Consignes de classe	2:09	46. Onomatopée anglaise du chat	0:07
3. Learn the colours Intro musicale	0:55	47. Onomatopée allemande du chat	0:07
4. Learn the colours Dialogues P. 2-3	0:26	48. Onomatopée espagnole du chat	0:07
5. Learn the colours Dialogues P. 4-5	0:25	49. Onomatopée italienne du chat	0:07
6. Learn the colours Dialogues P. 6-7	0:27	50. Onomatopée japonaise du chat	0:07
7. Learn the colours Dialogues P. 8-9	0:25	51. Cri de l'oiseau	0:07
8. Learn the colours Dialogues P. 10-11	0:23	52. Onomatopée française de l'oiseau	0:07
9. Learn the colours Dialogues P. 12-13	0:23	53. Onomatopée anglaise de l'oiseau	0:07
10. Learn the colours Dialogues P. 14-15	0:25	54. Onomatopée allemande de l'oiseau	0:07
11. Learn the colours Dialogues P. 16-17	0:27	55. Onomatopée espagnole de l'oiseau	0:07
12. Learn the colours Dialogues P. 18-19	0:29	56. Onomatopée italienne de l'oiseau	0:07
13. Learn the colours Dialogues P. 20-21	0:29	57. Onomatopée japonaise de l'oiseau	0:07
14. Learn the colours Dialogues P. 22-23	0:14	58. Cri de la vache	0:07
15. Learn the colours Dialogues P. 24-25	1:21	59. Onomatopée française de la vache	0:07
16. Learn the colours Lexique anglais-français	0:49	60. Onomatopée anglaise de la vache	0:07
17. Chanson <i>Blue, red, yellow</i>	1:20	61. Onomatopée allemande de la vache	0:07
18. Version instrumentale <i>Blue, red, yellow</i>	1:20	62. Onomatopée espagnole de la vache	0:07
19. Chanson <i>What colour is it?</i>	1:23	63. Onomatopée italienne de la vache	0:07
20. Version instrumentale <i>What colour is it?</i>	1:23	64. Onomatopée japonaise de la vache	0:07
21. Jeu de phonologie n°1	0:40	65. Cri du mouton	0:07
22. Jeu de phonologie n°2	0:43	66. Onomatopée française du mouton	0:07
23. Jeu de phonologie n°3	0:40	67. Onomatopée anglaise du mouton	0:07
24. Meet the animals Intro musicale	0:45	68. Onomatopée allemande du mouton	0:07
25. Meet the animals Dialogues P. 2-3	0:28	69. Onomatopée espagnole du mouton	0:07
26. Meet the animals Dialogues P. 4-5	0:24	70. Onomatopée italienne du mouton	0:07
27. Meet the animals Dialogues P. 6-7	0:26	71. Onomatopée japonaise du mouton	0:07
28. Meet the animals Dialogues P. 8-9	0:28	72. Cri du cochon	0:07
29. Meet the animals Dialogues P. 10-11	0:26	73. Onomatopée française du cochon	0:07
30. Meet the animals Dialogues P. 12-13	0:24	74. Onomatopée anglaise du cochon	0:07
31. Meet the animals Dialogues P. 14-15	0:45	75. Onomatopée allemande du cochon	0:07
32. Meet the animals Dialogues P. 16-17	0:30	76. Onomatopée espagnole du cochon	0:07
33. Meet the animals Dialogues P. 18-19	0:29	77. Onomatopée italienne du cochon	0:07
34. Meet the animals Dialogues P. 20-21	0:32	78. Onomatopée japonaise du cochon	0:07
35. Meet the animals Dialogues P. 22-23	0:23	79. Cri du coq	0:07
36. Meet the animals Dialogues P. 24-25	1:16	80. Onomatopée française du coq	0:07
37. Meet the animals Lexique anglais-français	0:53	81. Onomatopée anglaise du coq	0:07
38. Chanson <i>Red bird, yellow cow, jump!</i>	1:25	82. Onomatopée allemande du coq	0:07
39. Version instrumentale <i>Red bird, yellow cow, jump!</i>	1:17	83. Onomatopée espagnole du coq	0:07
40. Chanson <i>Look at this! What's this!</i>	1:49	84. Onomatopée italienne du coq	0:07
41. Version instrumentale <i>Look at this! What's this!</i>	1:49	85. Onomatopée japonaise du coq	0:07
42. Chanson <i>The cow on the farm</i>	1:11	86. Cri du chien	0:07
43. Version instrumentale <i>The cow on the farm</i>	1:09	87. Onomatopée française du chien	0:07
44. Cri du chat	0:07	88. Onomatopée anglaise du chien	0:07
		89. Onomatopée allemande du chien	0:07
		90. Onomatopée espagnole du chien	0:07
		91. Onomatopée italienne du chien	0:07
		92. Onomatopée japonaise du chien	0:06

SÉQUENCE 1

Learn the colours!

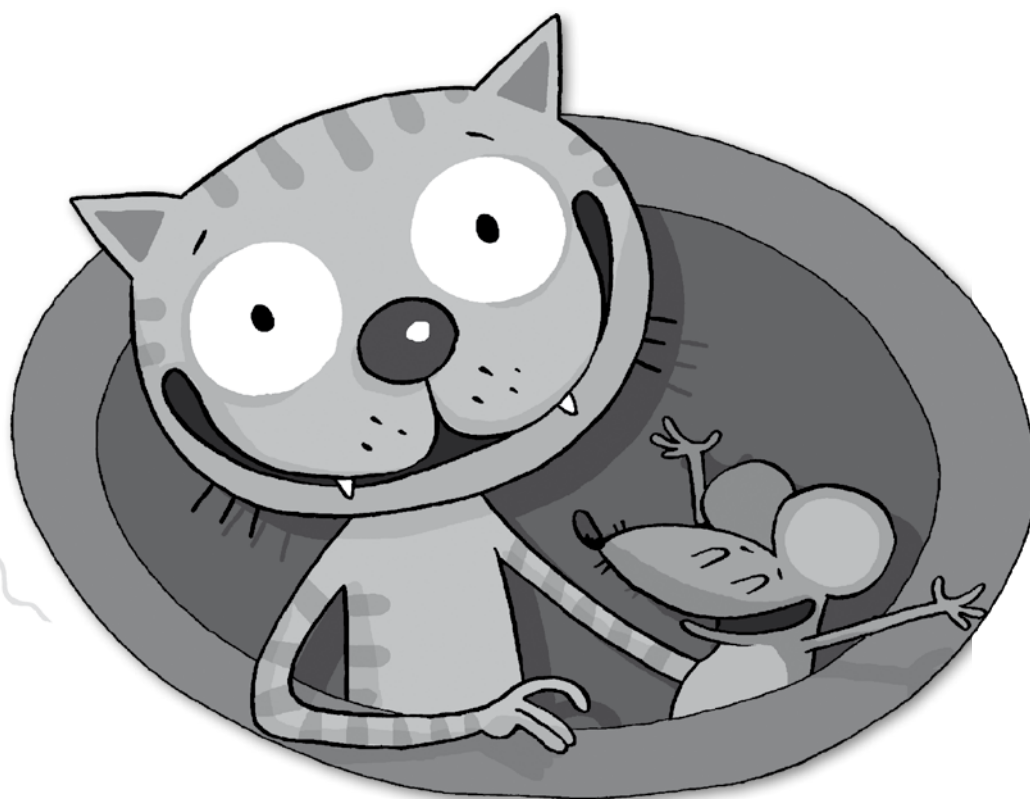


Tableau récapitulatif des objectifs visés,
en référence au Bulletin Officiel hors série N°8 d'août 2007.

ACTIVITÉS LANGAGIÈ- RES	CAPACITÉS	FORMULATIONS	CONNAISSANCES Culture et lexique (CL) Grammaire (G) Phonologie (P)
Comprendre, réagir et parler en interaction orale (CRPIO)	• Se saluer / prendre congé • Présenter les personnages de l'album • Poser des questions et y répondre	<i>Hello/Hi boys and girls/ teacher/class/Cat/Mouse! Goodbye! See you teacher/ class/Cat/Mouse!</i> <i>This is Cat. This is Mouse.</i> <i>What is it? It's a cat. What colour is it? It's blue.</i> <i>Look (at the balloon), it's a blue balloon!</i> <i>Here you are. Thank you. You're welcome.</i>	CL : <i>Hello / Hi / Goodbye</i> CL : <i>Cat / Mouse</i> CL : <i>blue / green / red / yellow / white / pink / brown / black / purple / orange (big / small)</i> P : voyelle courte [ʊ] et voyelle longue [u:] (ex. : <i>blue</i> = voyelle longue)
Comprendre à l'oral (CO)	• Comprendre les consignes de classe • Suivre des instructions courtes et simples • Suivre le fil d'une histoire • Encouragements, félicitations	<i>Repeat, please! Point to... !</i> <i>Close/open your eyes. Stand up. Sit down. Listen. Look. Hands up. Be quiet. Ready? Try again. Get in pairs. Let's go out. Form a circle.</i> <i>Excellent. Very good. Good boy/girl. Well done.</i>	P : diphtongue [əʊ] (<i>yellow, snow...</i>) CL : verbes d'action G : impératif
Parler en continu (PC)	• Reproduire un modèle oral • Désigner un objet ou un animal • Désigner un objet par sa couleur • Raconter une histoire courte	<i>It's a balloon.</i> <i>It's a cat. It's a mouse.</i> <i>It's a blue balloon. It's a blue and red balloon. It's red. It's red and blue.</i>	

AVANT DE DÉBUTER LA SÉQUENCE

• Pour donner du sens aux activités ultérieures, on précisera en français aux élèves que l'on va apprendre à parler anglais dans l'objectif de pouvoir jouer, en anglais, à un jeu portant sur les couleurs ou jouer une saynète.

• Photocopier sur du papier cartonné les petites cartes-images couleurs et ballons à colorier à la maison ou à l'école par les élèves avant de commencer la séquence. Ces cartes seront rangées dans une enveloppe collée sur la dernière page intérieure de leur cahier d'anglais. Celle-ci contiendra toutes les cartes-images petit format mémorisées par les élèves.

• Liste des abréviations utilisées dans le fichier :

CRPIO = Comprendre, réagir et parler en interaction orale.

CO = Comprendre à l'oral

PC = Parler en continu

C3 = Cycle 3

EPS / LVE = activité combinée de sport et de langue

1

Séance 1

À la découverte de quatre noms de couleurs : *blue, green, red, yellow*

PRÉREQUIS

Consignes de classe, compter jusqu'à 7, salutations, quelques mots de lexique concernant le matériel de classe (*colouring pencils, book, exercise book*).

OBJECTIFS

Lexique : *blue, green, red, yellow*

Rebrassage : consignes de classe

MATÉRIEL

- Mascottes
- 4 cartes-images couleurs grand format : *blue, green, red, yellow*
- Cerceaux pour le jeu *colour salad* ou craie pour tracer des croix sur le sol (matérialisation des espaces)
- 1 petite carte-image couleur par élève choisie par l'enseignant pour le jeu *colour salad* : *blue, green, red, yellow* (répartir équitablement les couleurs)
- Livre-CD *J'apprends l'anglais avec Cat and Mouse - Learn the colours!*

TYPES D'ACTIVITÉ	ACTIVITÉS LANGAGIÈRES / CAPACITÉS	ORGANISATION	DURÉE
1- Rituel d'entrée : salutations	CRPIO (salutations)	collective	
2- Rebrassage (consignes de classe)	CO (suivre des instructions)	collective	5'
3- Introduction de la nouveauté	PC (reproduire un modèle oral)	collective	10'
4- Fixation de la nouveauté : jeu <i>colour salad</i>	CO (suivre des instructions) PC (reproduire un modèle oral)	collective	20'
5- Écoute du CD	CO (suivre le fil d'une histoire)	collective	5'
6- Rituel de sortie : salutations	CRPIO (salutations)	collective	

DÉROULEMENT

1. RITUEL D'ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

- Salutations par l'enseignant : *Hello class!*
Élèves : *Hello teacher!*



2. REBRASSAGE DES CONSIGNES DE CLASSE

- Associer une action à chaque verbe (ex. : *Be quiet* = doigt sur la bouche).
- *Let's play "Simon says". "Simon says" is "Jacques a dit" in French.*
For example: if I say "Simon says stand up", you (pointer du doigt tous les élèves) have to stand up.
If I just say "stand up", do not move. (Mettre les bras le long du corps, immobile).
If I say "Simon says listen", do this. (Mettre la main derrière l'oreille pour montrer que l'on écoute).
If I just say "listen", do not move. Ready?
- Rebrasser les verbes suivants : *look, listen, repeat, stand up, sit down, open/close your eyes, be quiet.*



3. INTRODUCTION DE LA NOUVEAUTÉ

- Présentation des quatre cartes-images couleurs : *blue, green, red, yellow* (voir le protocole de présentation des cartes-images p.5). Pour *yellow*, accompagner de la main (faire une vague) pour la prononciation de la diphtongue [əʊ].



4. FIXATION DE LA NOUVEAUTÉ

- Jouer à l'extérieur au jeu *colour salad* (EPS/LVE) qui reprend le principe des chaises musicales.
- Dans la cour, les élèves sont en cercle, dans un cerceau. Chacun dispose d'une petite carte couleur, visible par tous. Les élèves mentionnent leur couleur à tour de rôle (*Red, and you?*). Le meneur de jeu (l'enseignant lors de la première partie), au centre du cercle, n'a pas de carte couleur et n'est pas dans un cerceau. Il demande à tous les élèves de s'asseoir (*Sit down*) puis aux élèves d'une ou plusieurs couleurs de se lever : *Blue stand up. Yellow stand up.* Tous les élèves répètent systématiquement ses instructions.
- Le meneur dit alors : *Blue, yellow, go!* Les bleus et les jaunes doivent changer de place (= de cerceau) le plus vite possible. Le meneur de jeu court se placer dans un cerceau vide. L'élève qui se retrouve sans cerceau devient le meneur de jeu. Il donne sa petite carte couleur à l'ancien meneur de jeu.



CONSIGNES DE JEU

- L'enseignant mène le jeu lors de la première partie. Distribution par l'enseignant d'une petite carte couleur par élève en utilisant les formules de politesse.
Enseignant : *Here you are.*
Élèves : *Thank you.*
Enseignant : *You're welcome. Let's go out (to play in the playground). Form a circle. Stand in a hoop.* (*hoop* = cerceau)
- Faire énoncer sa couleur par chaque élève à tour de rôle, en faisant le tour du cercle.
Élève A : *Red and you?*
Élève B : *Blue and you? etc.*
Enseignant : *Everybody sit down please. Blue, stand up. Repeat. When I say go, you (en pointant les « bleus ») have to run to swap places (montrer, par un geste du bras, qu'il s'agit de traverser le grand cercle et non d'en faire le tour) but I'll run too to take somebody's place. Ready? Blue go!*
- Commencer par appeler une couleur à la fois avant d'appeler plusieurs couleurs en même temps.



5. ÉCOUTE DU CD

- Présentation de Cat et Mouse à l'aide des mascottes : *Look! This is Cat and this is Mouse. They speak English. They don't speak French. Look at this book (montrer la couverture), this is Cat and this is Mouse. Listen carefully to the CD.*
- Écoute du CD : faire écouter les quatre premières pages sans support visuel dans un premier temps pour que les élèves puissent repérer les couleurs et autres mots (*hello, cat, look...*).

6. RITUEL DE SORTIE D'ACTIVITÉ



- Enseignant : *That's the end for today.*
Mascottes : *Goodbye class! Goodbye teacher!*
Élèves : *Goodbye Cat! Goodbye Mouse!* (petit signe de la main)
- En dehors de la séance de langue, faire des hypothèses en français sur le contenu du livre : les élèves indiquent les mots qu'ils ont reconnus. Réécoute du CD : validation ou non des hypothèses avancées en regardant les illustrations.

Entre les séances 1 et 2, proposition de réactivation

MATÉRIEL

- Cerceaux pour le jeu *colour salad* ou craie pour tracer des croix sur le sol (matérialisation des espaces)
- 1 petite carte couleur par élève choisie par l'enseignant pour le jeu *colour salad* : *blue, green, red, yellow*

Colour salad	CO (suivre des instructions) PC (reproduire un modèle oral)	collective	20'
---------------------	--	------------	-----

COLOUR SALAD

- Jouer à nouveau à *colour salad* à l'extérieur avec les couleurs difficiles à mémoriser. Voir le déroulement du jeu et les consignes au paragraphe 4 de la séance 1.



1



2

Séance 2

À la découverte d'une structure : *Look! It's red/blue!*

OBJECTIFS

Structure : *Look! It's red/blue !*

Lexique : consolidation du lexique des couleurs

MATÉRIEL

- Mascottes
- Tutoriel de la chanson *Blue, red, yellow* format A3 non colorié
- Par élève : un tutoriel de la chanson *Blue, red, yellow*
- 4 cartes-images couleurs grand format en deux exemplaires : *blue, green, red, yellow*
- CD audio du fichier pour écouter la chanson *Blue, red, yellow*

TYPES D'ACTIVITÉ	ACTIVITÉS LANGAGIÈRES / CAPACITÉS	ORGANISATION	DURÉE
1- Rituel d'entrée : salutations	CRPIO (salutations)	collective	10'
2- Rebrassage (4 couleurs)	CO (suivre des instructions)	collective	
3- Introduction de la nouveauté (= <i>it's</i> + couleur)	CO-PC (désigner une couleur)	collective	5'
4- Fixation de la nouveauté : <i>picture dictation</i>	PC (désigner une couleur)	collective	15'
5- Rituel de sortie : chanson, salutations	PC (reproduire un modèle oral)	collective	5'

DÉROULEMENT

1. RITUEL D'ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

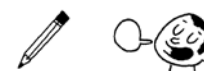


• Salutations par l'enseignant qui tient les mascottes : *Hello class! Hello teacher!*

Élèves : *Hello Cat! Hello Mouse!*

REMARQUE : aussi vite que possible et à tour de rôle, les élèves manipuleront les mascottes lors des rituels d'entrée et de sortie.

2. REBRASSAGE DES COULEURS



• Afficher au tableau le tutoriel agrandi au format A3 de la chanson *Blue, red, yellow* (les taches ne sont pas encore coloriées). *Here is a song.*

• Distribuer à chaque élève le tutoriel de la chanson avec les taches à colorier en utilisant les formules de politesse : *Here you are. Thank you. You're welcome.*

- *Take a book. Place it on the table between yourself and your neighbour.* Faire placer un livre verticalement entre deux élèves pour éviter les copies. *Take your colouring pencils.* L'enseignant pointe et nomme les taches successives à colorier par les élèves dans l'ordre de la chanson. Une fois toutes les taches des deux premiers paragraphes coloriées par les élèves, l'enseignant colorie le tutoriel grand format affiché.
- Validation par comparaison des tutoriels des élèves au tutoriel de l'enseignant. Les éventuels élèves de C3 copieront les paroles des deux premiers paragraphes de la chanson dans leur cahier d'anglais.
- Écouter les deux premiers paragraphes de la chanson.

3. INTRODUCTION DE LA NOUVEAUTÉ



- À l'aide de la mascotte Cat, l'enseignant pointe le vêtement ou l'objet d'un élève en disant : *Look, it's red!* *Repeat.* Il confie ensuite la mascotte à un élève qui pointe un objet ou un vêtement et le désigne par sa couleur.

DIFFÉRENCIATION

- Élèves plus experts : pointer des objets bicolores de façon à obtenir des productions plus complexes du type *Look, it's red and blue.*
- Élèves moins experts : *(look), (it's) red.*

4. FIXATION DE LA NOUVEAUTÉ : PICTURE DICTATION



- Au tableau, tracer deux grilles identiques de quatre cases numérotées : une grille cachée derrière le pan du tableau rabattable, une autre visible au centre du tableau pour le *picture dictation*.

1	2	3	4
---	---	---	---

- L'enseignant place ses quatre cartes-images secrètement dans la grille cachée derrière le tableau. *Who wants to come to the board please?* L'élève volontaire dispose des quatre mêmes cartes couleurs. L'enseignant regarde derrière le tableau et lui dit : *Number one, it's red.* Faire répéter la phrase par l'ensemble de la classe. L'élève saisit la carte-image *red* et la place dans la case 1. Puis l'enseignant regarde derrière le tableau et dit : *Number two, it's yellow. Repeat.* L'élève saisit la carte-image *yellow* et la place dans la case 2. Ainsi de suite jusqu'à ce que les quatre cases soient pourvues.
- Validation par comparaison des agencements d'images. Féliciter ou encourager l'élève selon les résultats.
- Reprendre le jeu en inversant les rôles.
- Rejouer collectivement avec d'autres élèves volontaires.



5. RITUEL DE SORTIE D'ACTIVITÉ

- *Take your song Blue, red, yellow. Let's sing it!* Chanter les deux premiers paragraphes seulement.
- Le tutoriel de la chanson sera collé dans le cahier d'anglais.
- Élèves : *Goodbye Cat! Goodbye Mouse!*
- Mascottes : *Goodbye class! Goodbye teacher!*

Entre les séances 2 et 3, proposition de réactivation

MATÉRIEL

- CD audio du fichier : enregistrement du jeu de phonologie n°1, chanson *Blue, red, yellow*
- Tutoriel de la chanson *Blue, red, yellow*

1- Chanson	PC (reproduire un modèle oral)	collective	5'
2- Picture dictation	PC (désigner une couleur)	par deux	15'
3- Phonologie		collective	5'

- Par élève : 4 cartes-images petit format des couleurs apprises pour jouer par deux au *picture dict*



1. CHANSON *BLUE, RED, YELLOW*

- Chanter les deux premiers paragraphes seulement.



2. PICTURE DICTATION PAR DEUX

- Un élève place ses quatre images en secret sur son bureau de gauche à droite (si besoin, fabriquer et distribuer des grilles numérotées de 1 à 4) puis dicte à son camarade (de gauche à droite). *(One) It's blue. (Two) It's red...*
- Validation par comparaison des deux agencements. Les élèves se félicitent ou s'encouragent : *Try again. Bad luck. Good...*

DIFFÉRENCIATION

- Binômes d'élèves experts A et B
A : *Number one, it's red.*
B : *Beautiful / Yuck! / I like / I don't like red* (C3 : jugement de valeur, couleurs).
- Élèves moins experts : utiliser trois cartes couleurs seulement et/ou accepter dans un premier temps la non utilisation de la structure *it's*.
- L'enseignant circule et note les échanges réalisés (voir la grille d'évaluation n°1).



3. JEU DE PHONOLOGIE

- *Listen carefully: YELLOW! When you hear [əʊ] you have to do this.* Faire une vague avec la main. *When you don't hear [əʊ] don't move.* Mettre les bras le long du corps. *Ready?*
- Faire écouter aux élèves les mots du jeu de phonologie n°1, enregistrés sur le CD du fichier, un par un.
- Les mots soulignés présentent la diphtongue [əʊ] : *out, down, Tom, snow, police, yellow, dog, body, cow, go, brown, open.*

2



MATÉRIEL FOURNI

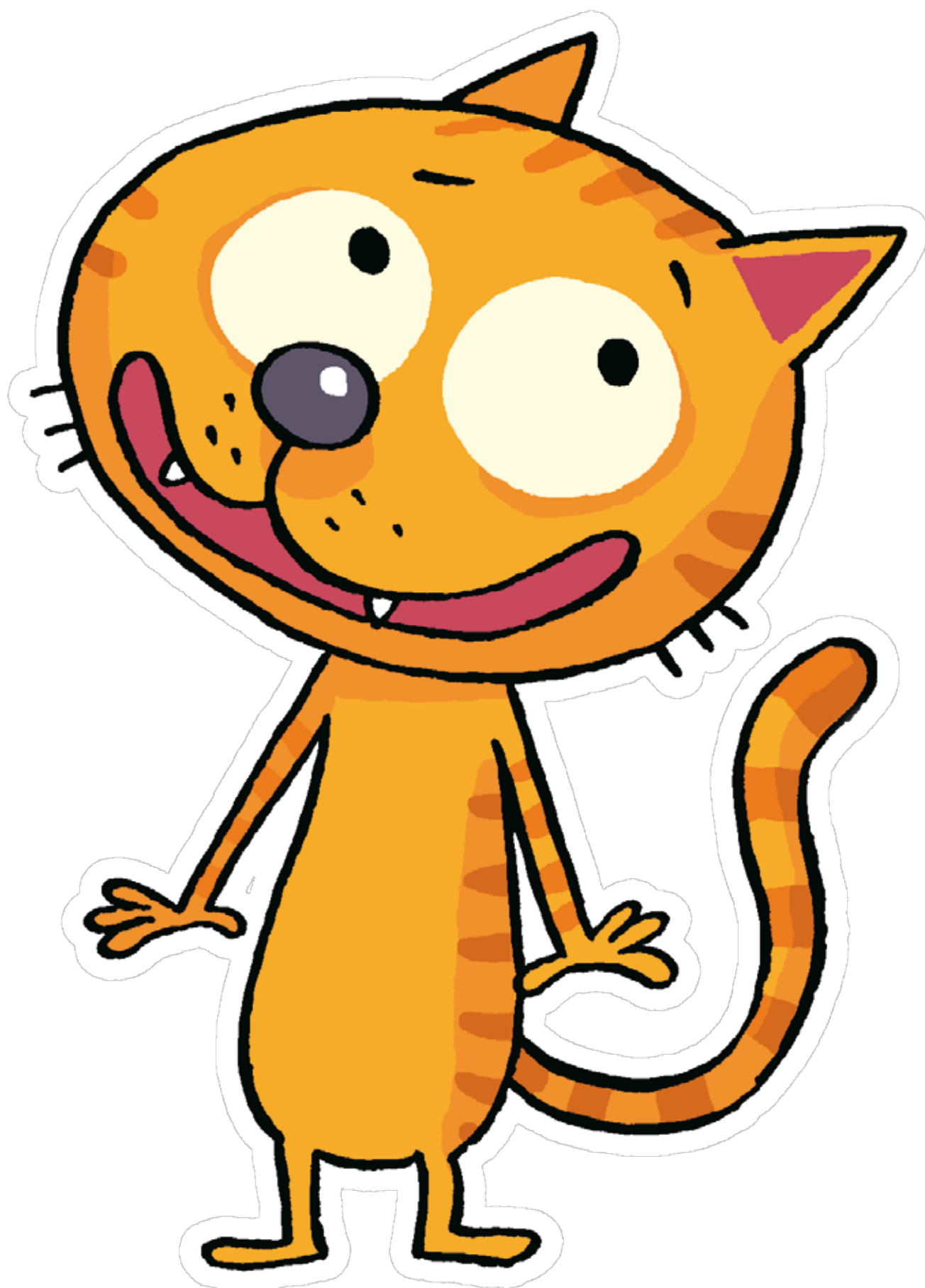
• CARTES-IMAGES CARTONNÉES EN COULEUR

- 1 mascotte à découper *Cat*
- 1 mascotte à découper *Mouse*
- 20 cartes-images couleurs
- 20 cartes-images ballons
- 4 cartes-images couleurs bicolores
- 4 cartes-images ballons bicolores
- 2 cartes-images *Look!*
- 1 carte-image *What is it?*
- 1 carte-image *What colour is it?*
- 8 exemplaires du jeu *colourful balloons*
- 24 cartes-images animaux
- 24 cartes-images onomatopées
- 8 exemplaires du jeu *colourful animals*

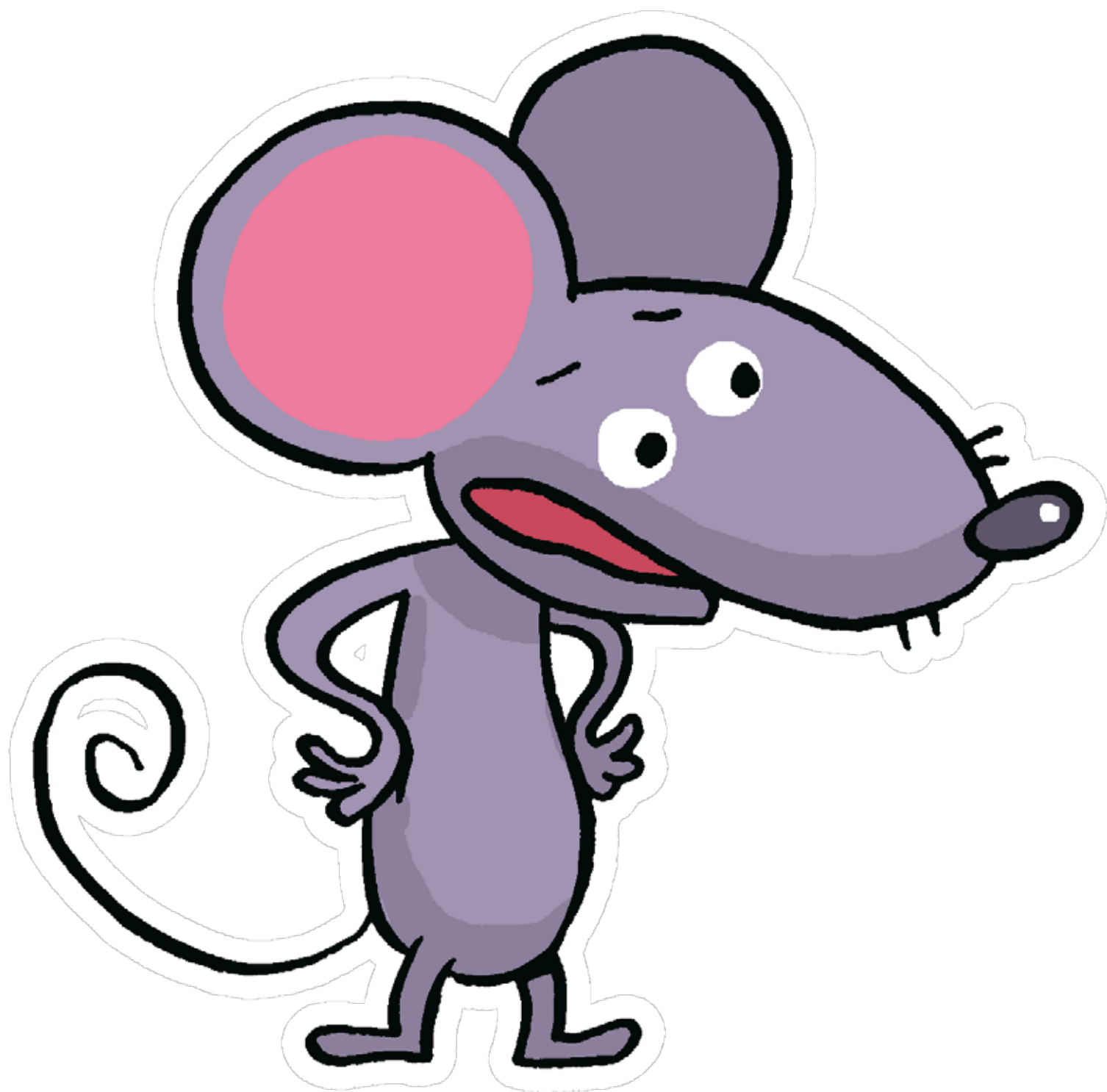
• FICHES PHOTOCOPIABLES EN NOIR ET BLANC

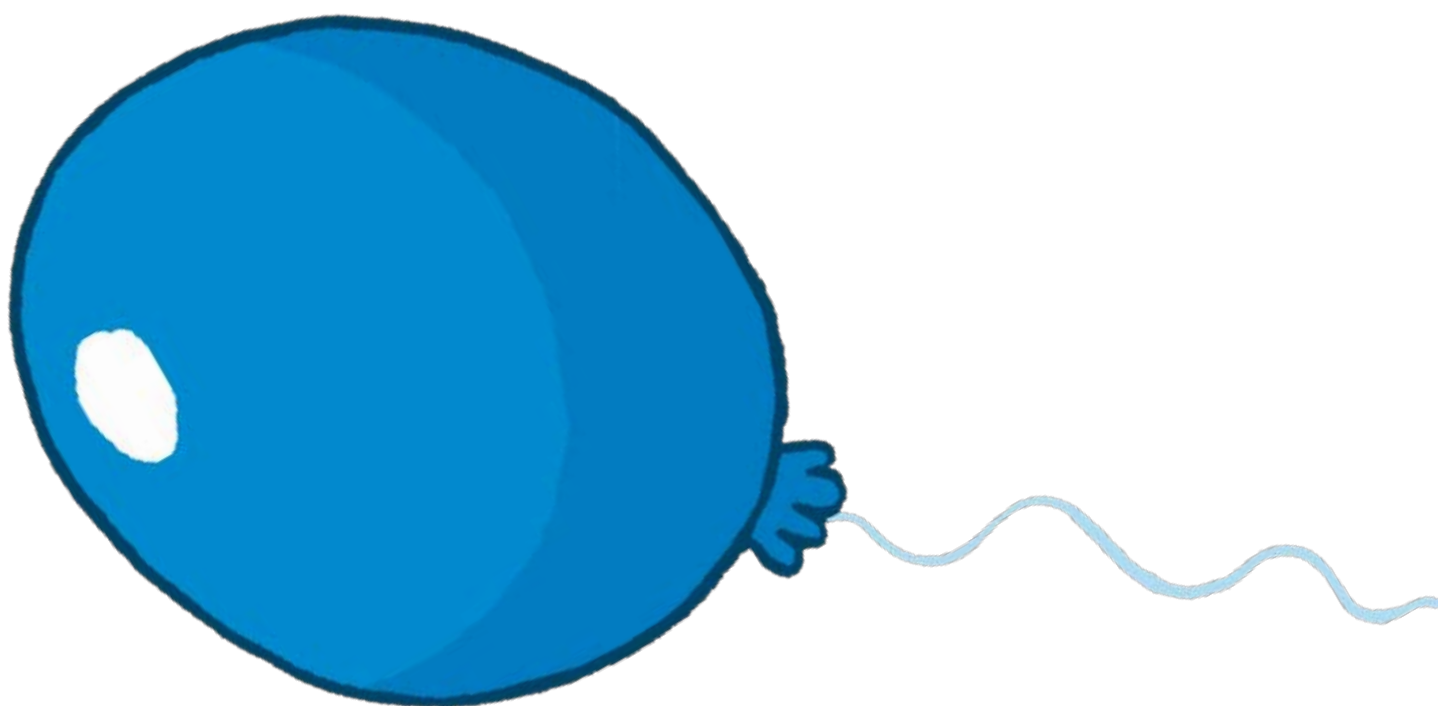
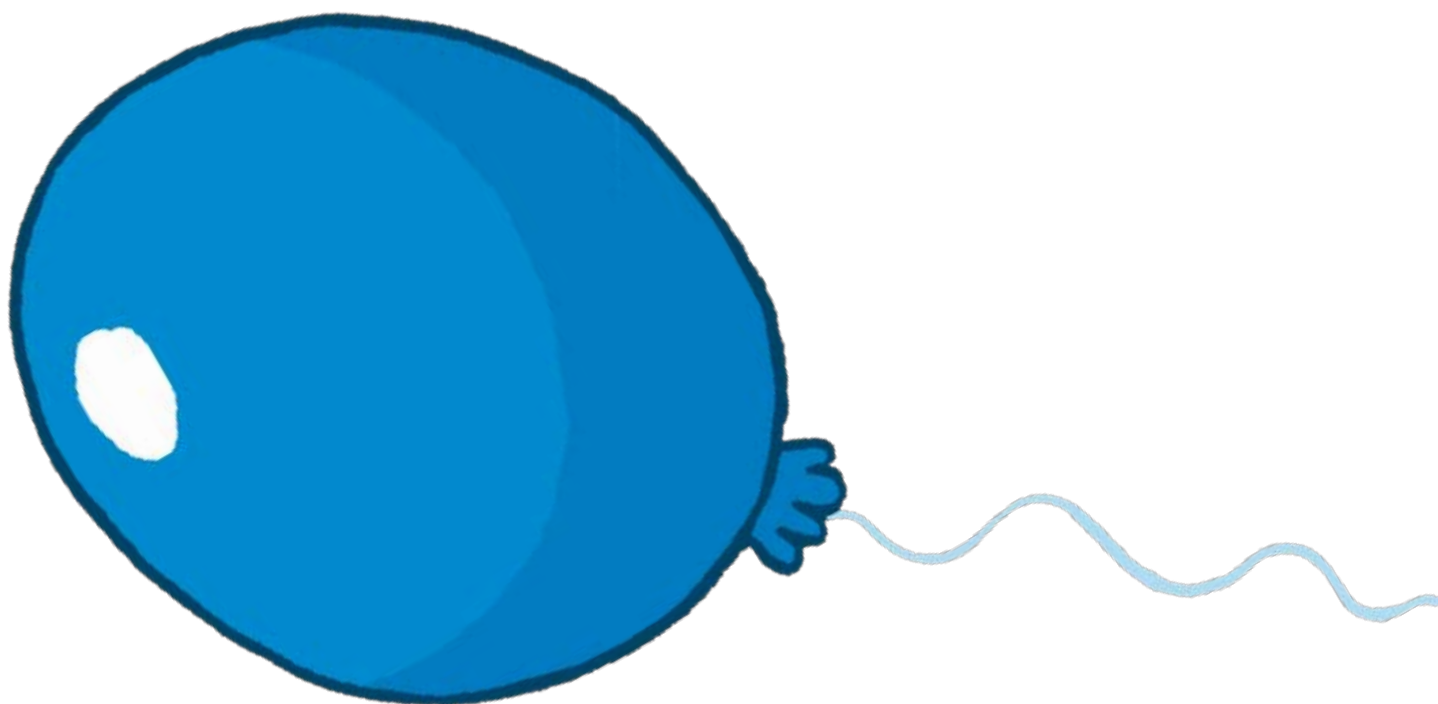
- 2 grilles d'évaluation
- 10 cartes-images couleurs élèves
- 10 cartes-images ballons élèves
- 10 cartes-images couleurs bicolores élèves
- 10 cartes-images ballons bicolores élèves
- 1 tutoriel et les paroles de la chanson *Blue, red, yellow*
- 1 tutoriel et les paroles de la chanson *What colour is it?*
- 2 tutoriels des dialogues entre Cat et Mouse • *Colours* (versions 1 et 2)
- 1 tutoriel du jeu du marchand de ballons
- 1 tutoriel du jeu *colourful balloons*
- 24 cartes-images animaux enseignant (grand format)
- 12 cartes-images onomatopées enseignant (grand format)
- 12 cartes-images animaux élèves (petit format)
- 12 cartes-images onomatopées élèves (petit format)
- 1 affiche des trois chats
- 1 tutoriel et les paroles de la chanson *Red bird, yellow cow, jump!*
- 1 tutoriel et les paroles de la chanson *Look at this! What's this?*
- Les paroles de la chanson *The cow on the farm*
- 1 fiche de fabrication en images du jeu de *snap dragon*
- 2 tutoriels modèles des dialogues entre Cat et Mouse • *Animals* (versions 1 et 2)
- 2 tutoriels vierges des dialogues entre Cat et Mouse • *Animals* (versions 1 et 2)

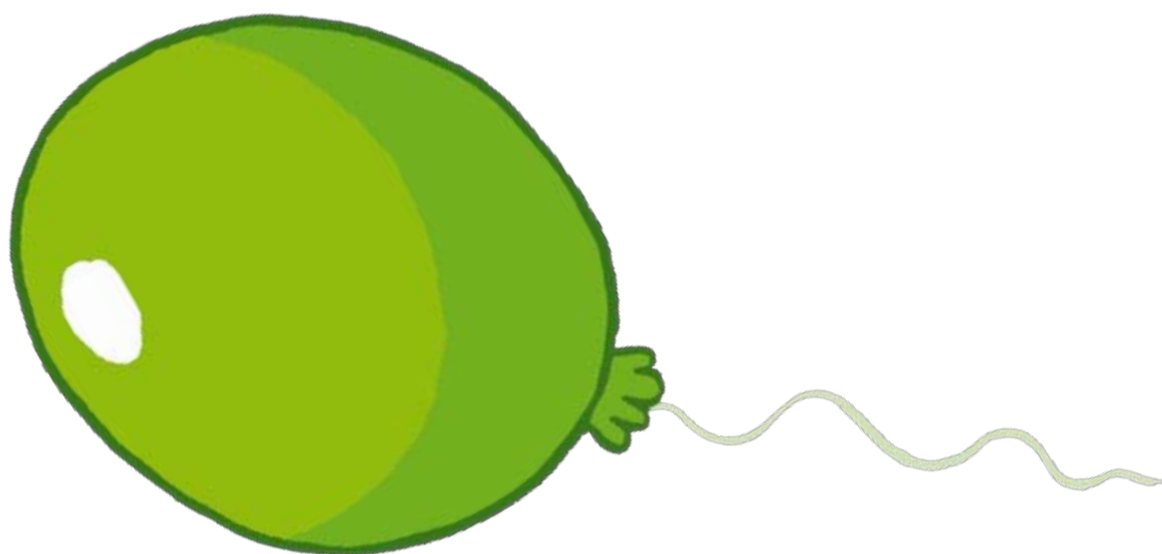
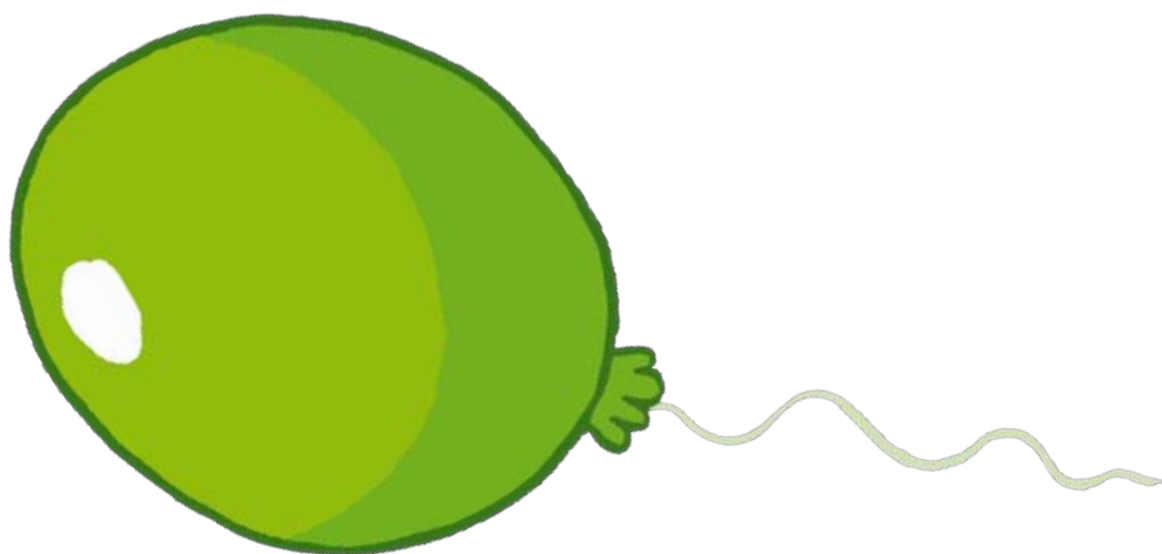
MASCOTTE à découper

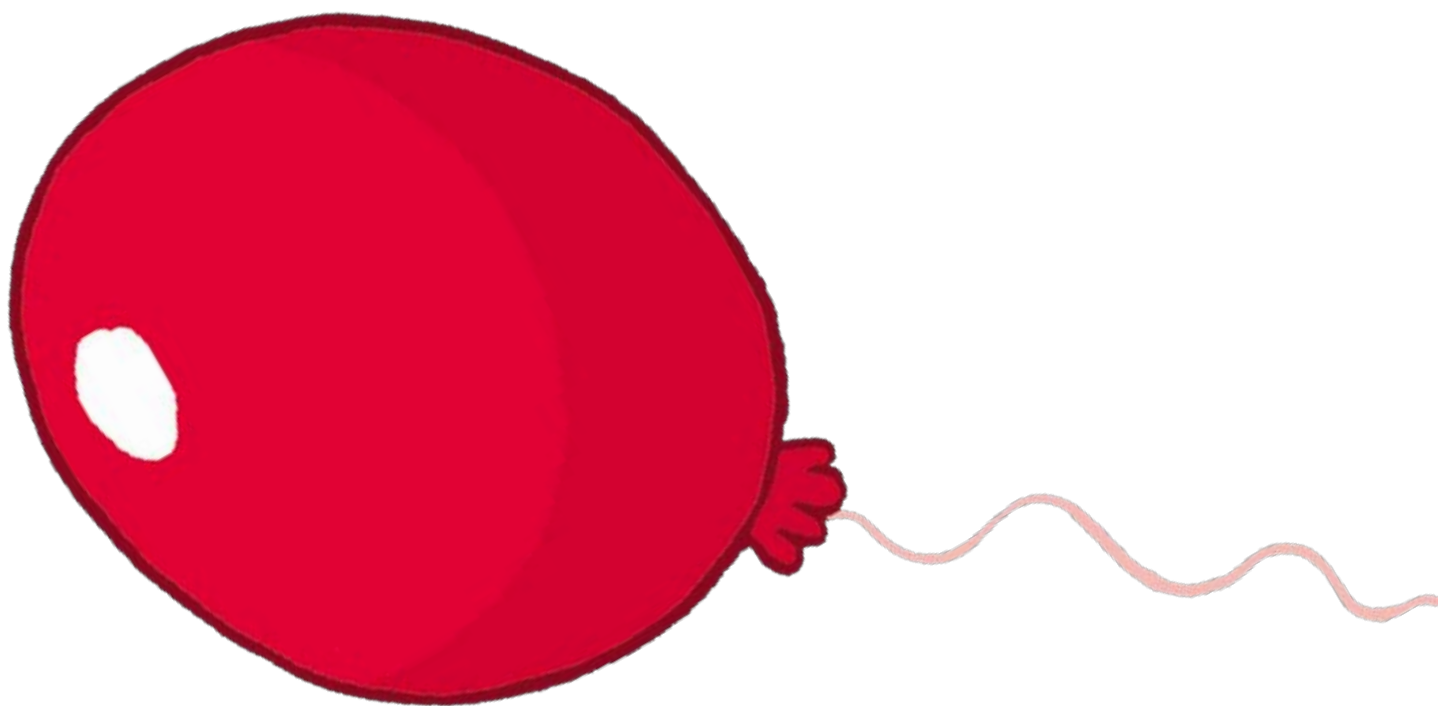
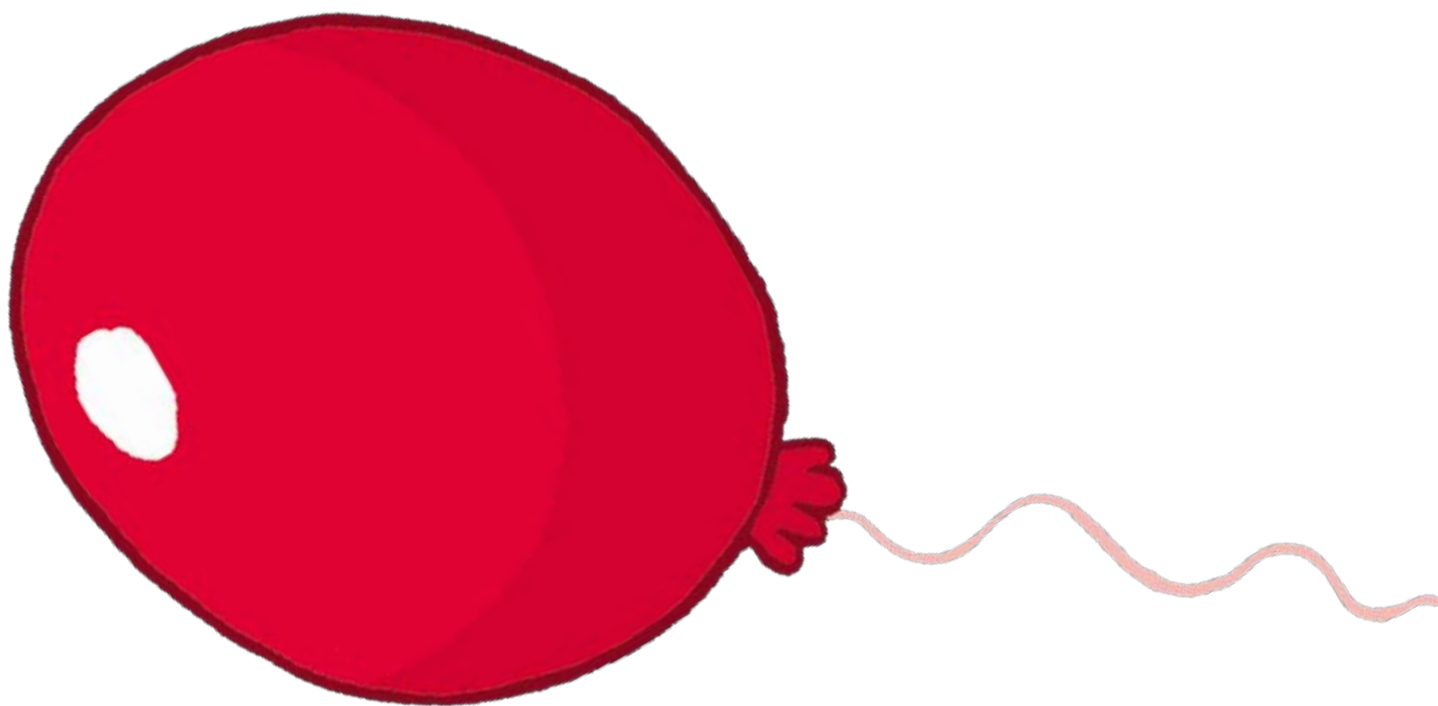


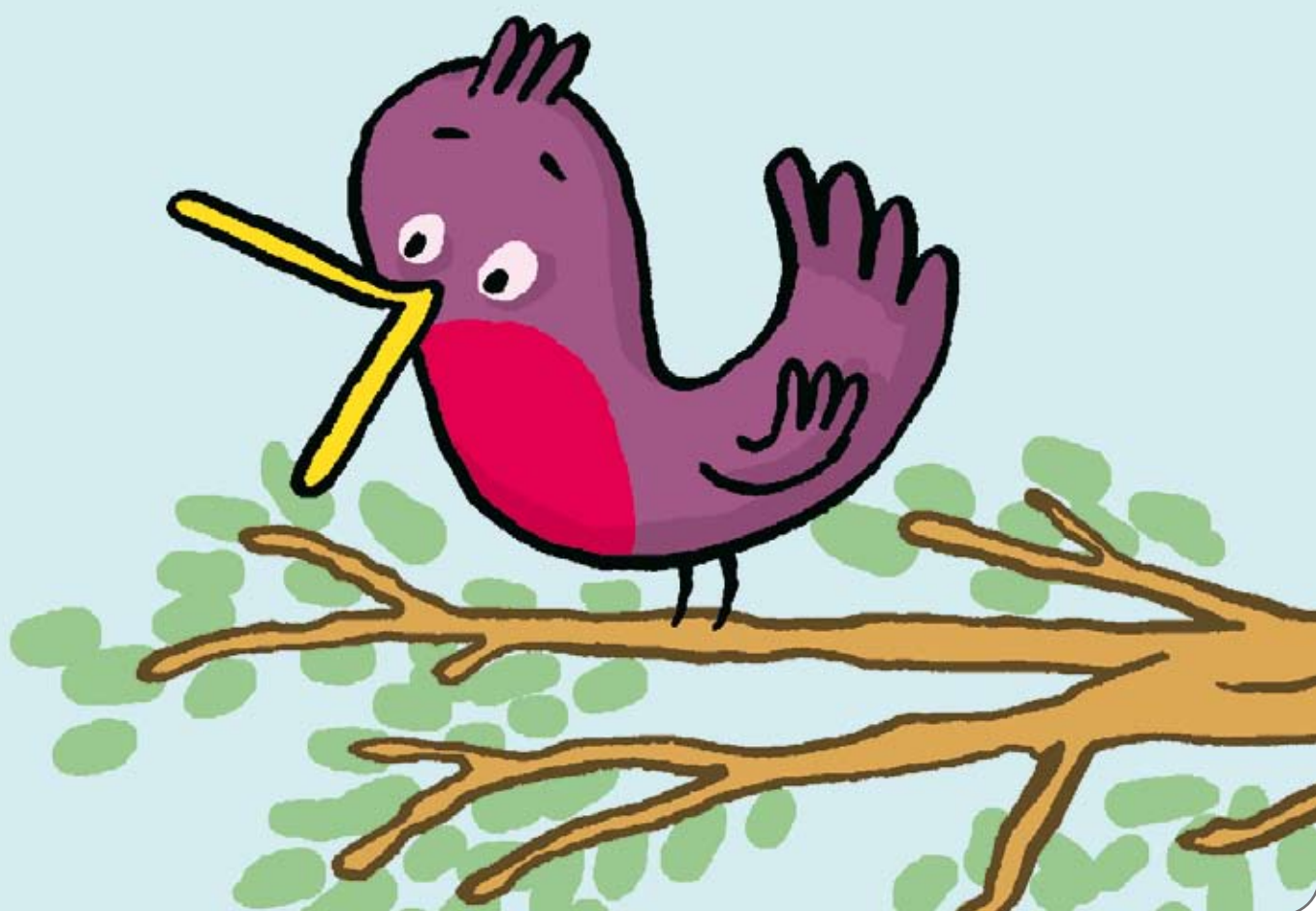
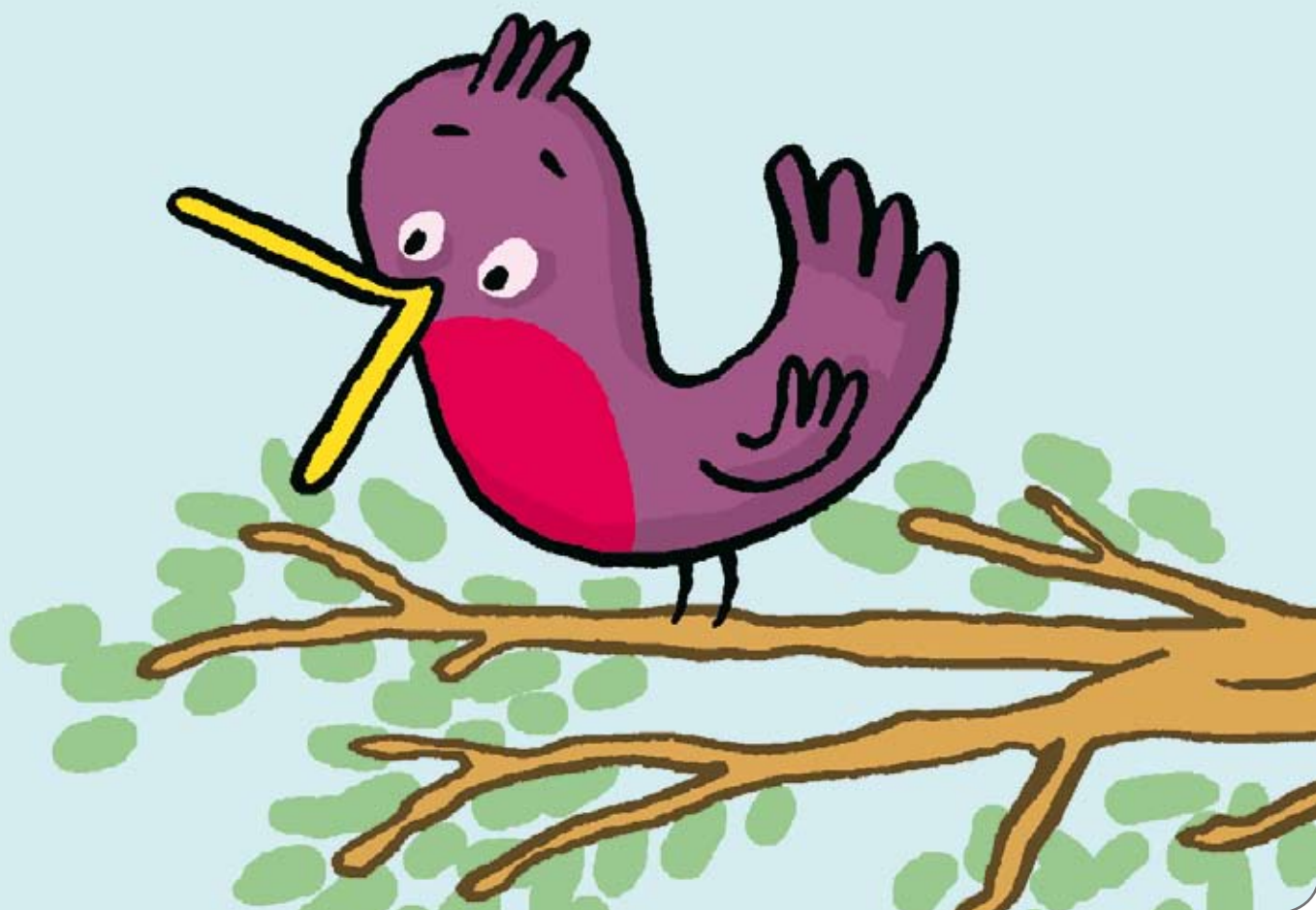
MASCOTTE à découper

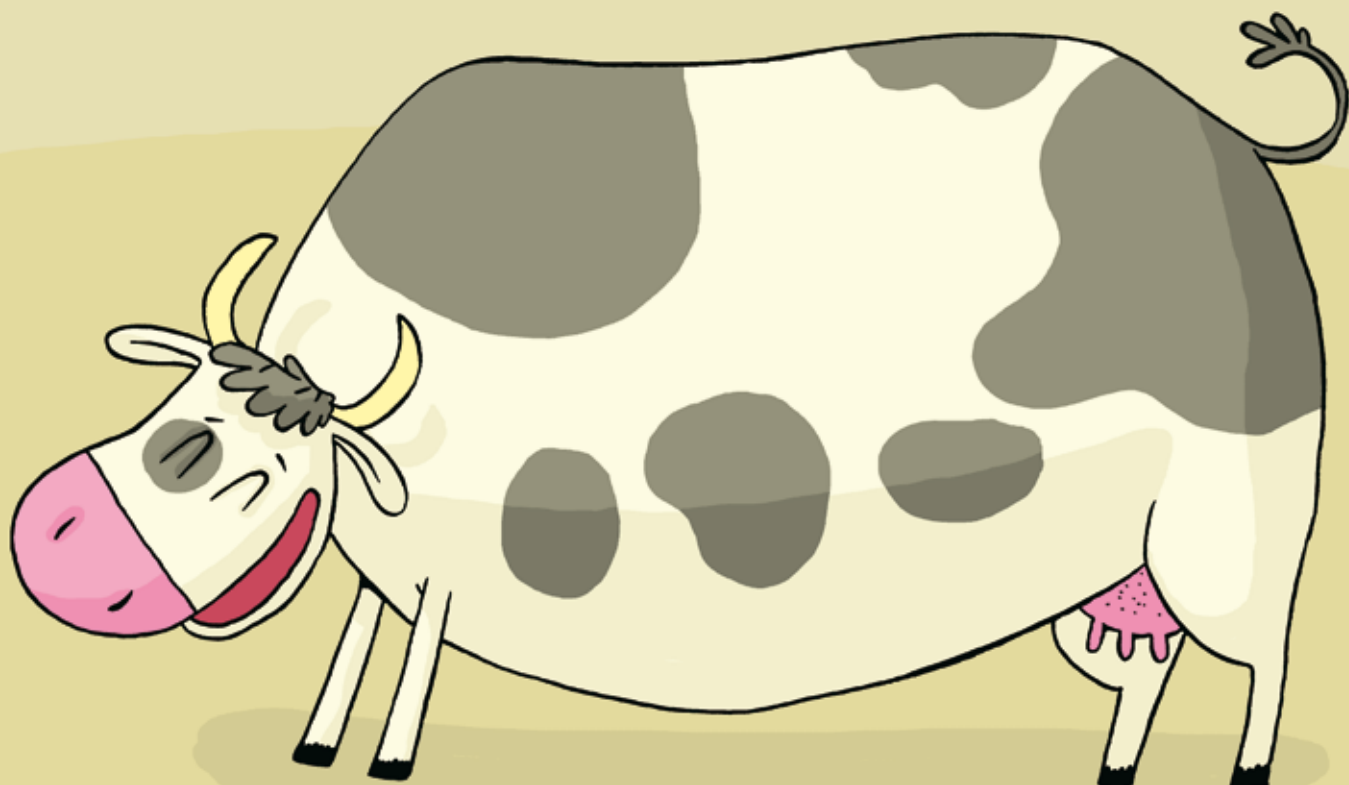
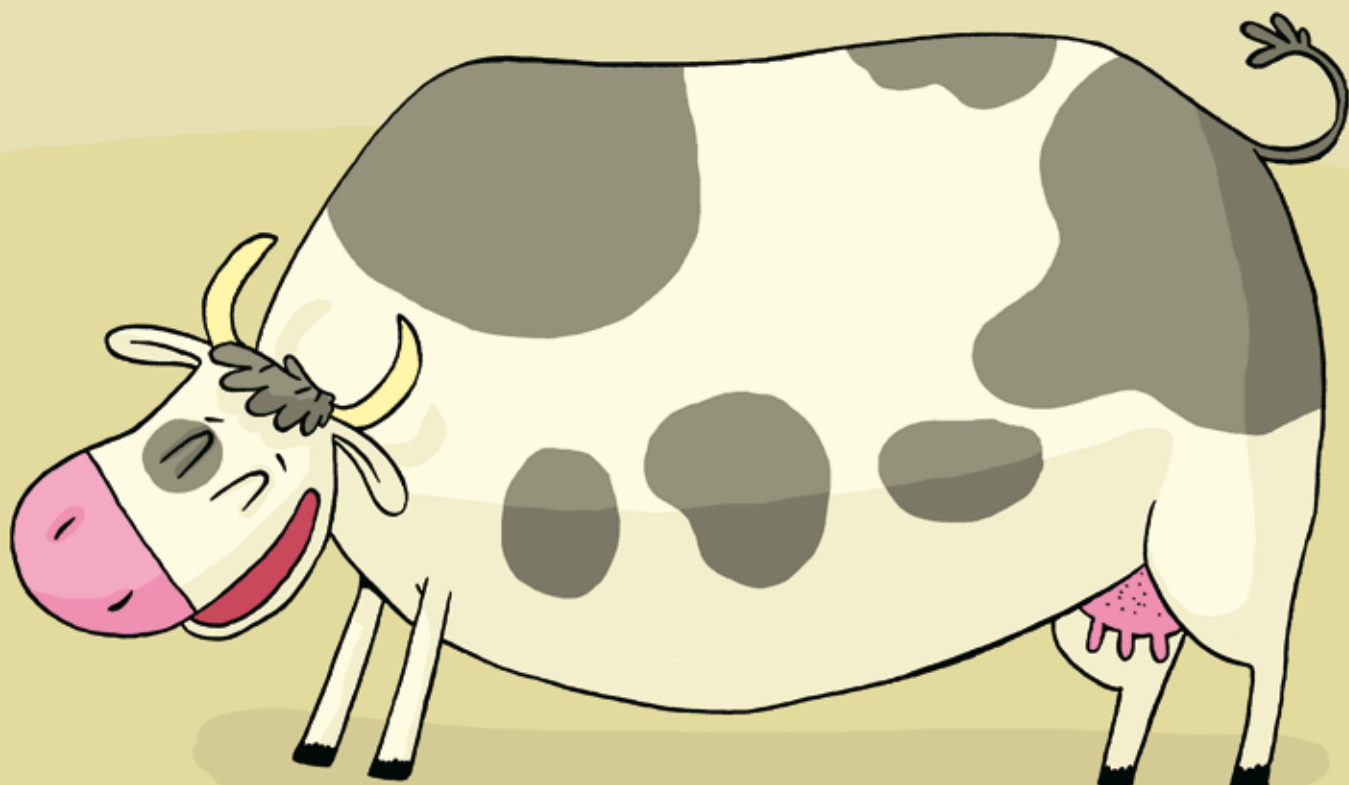


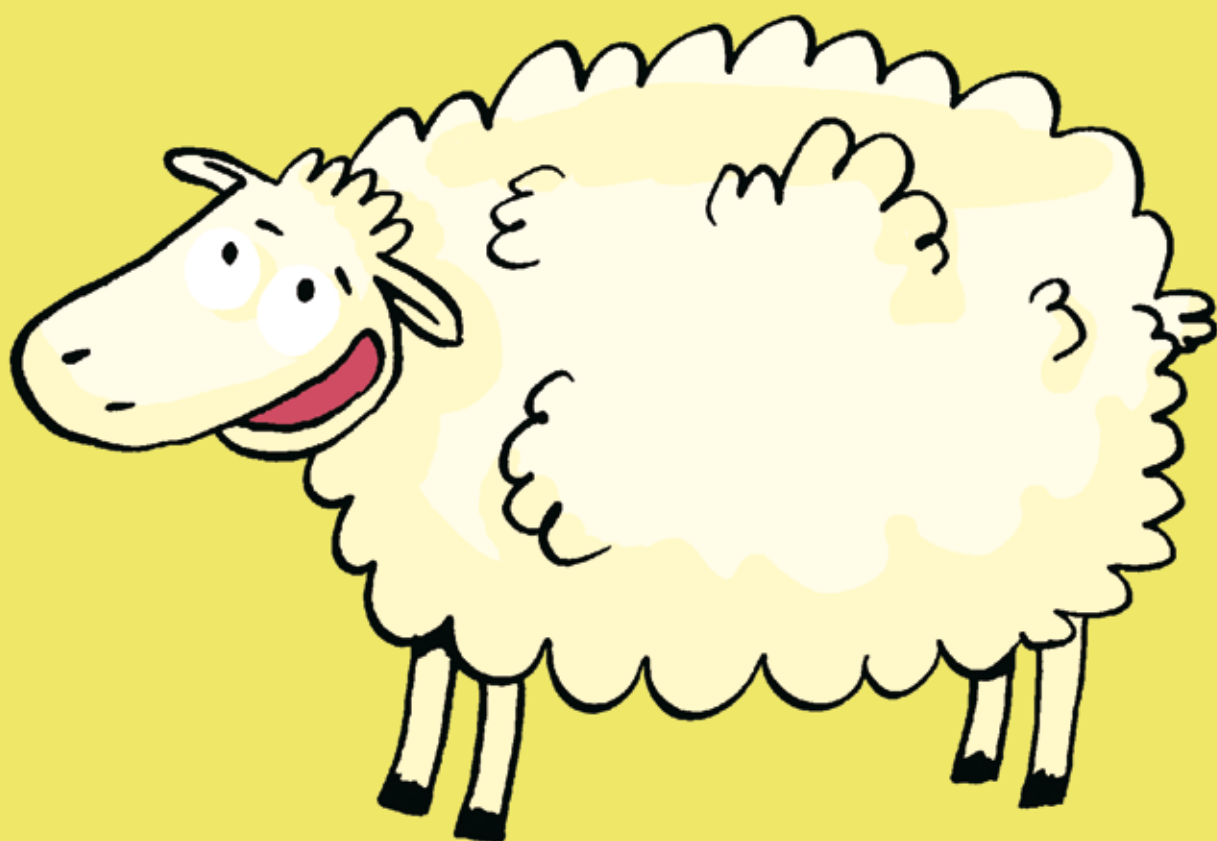
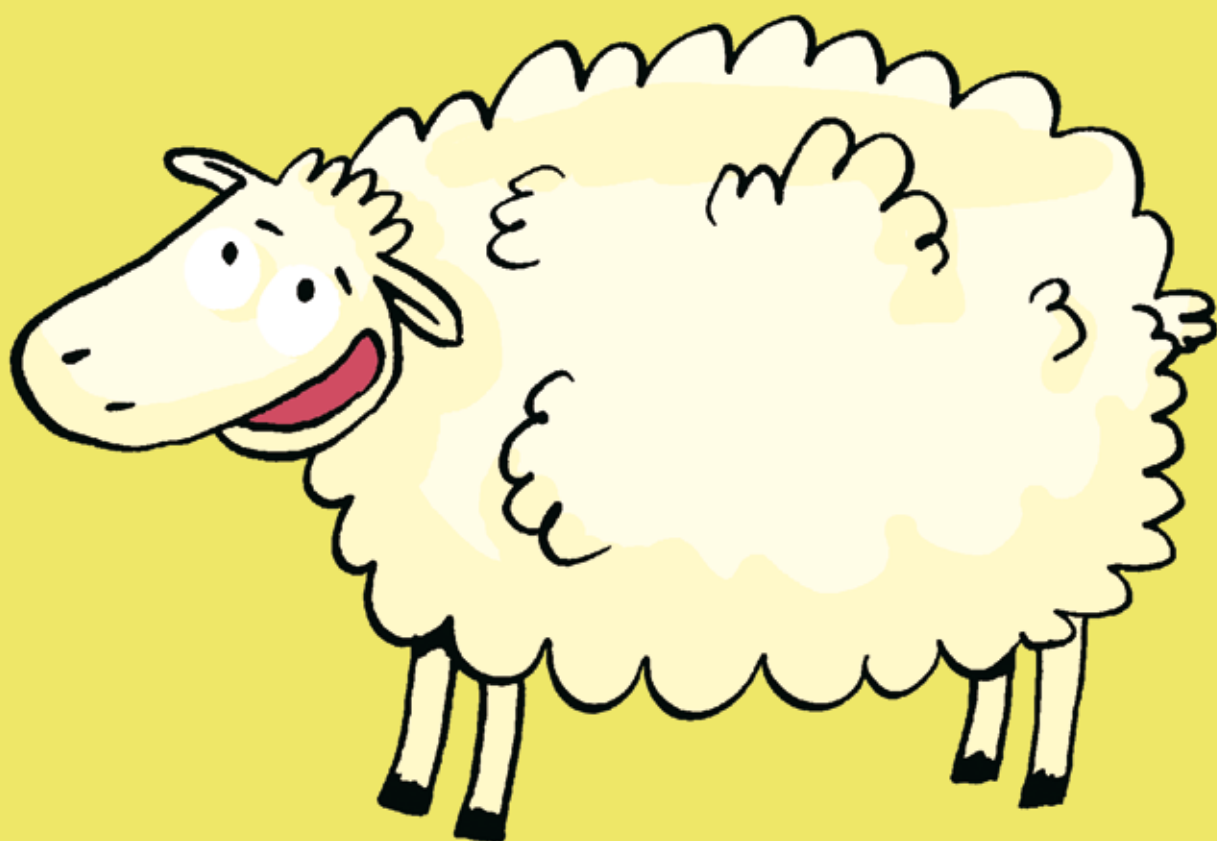


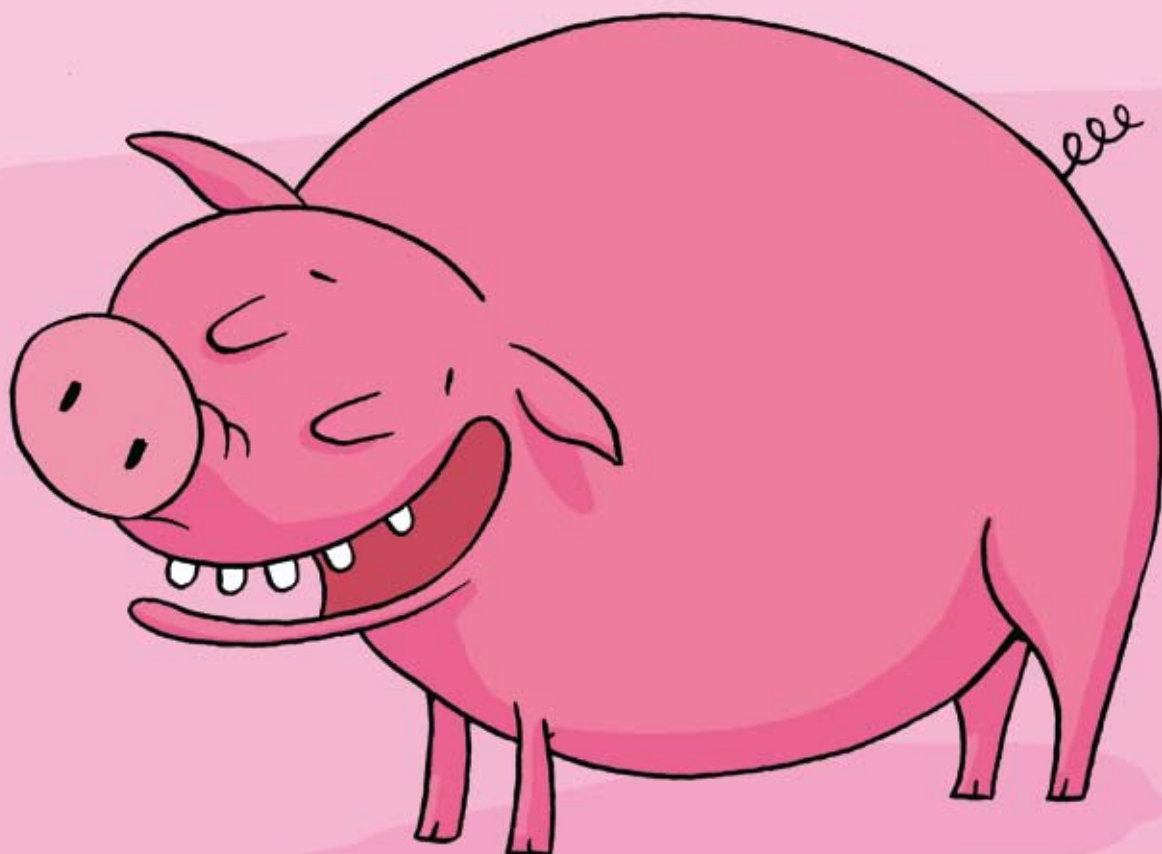
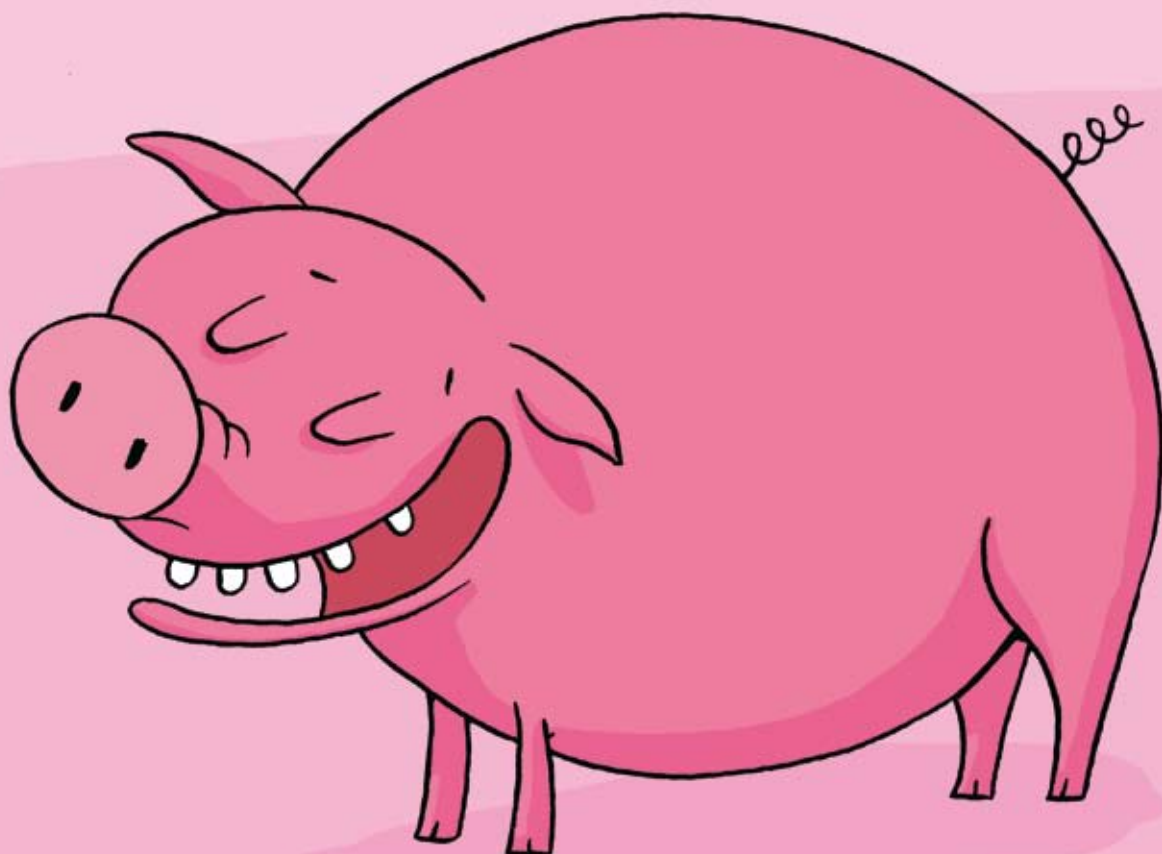


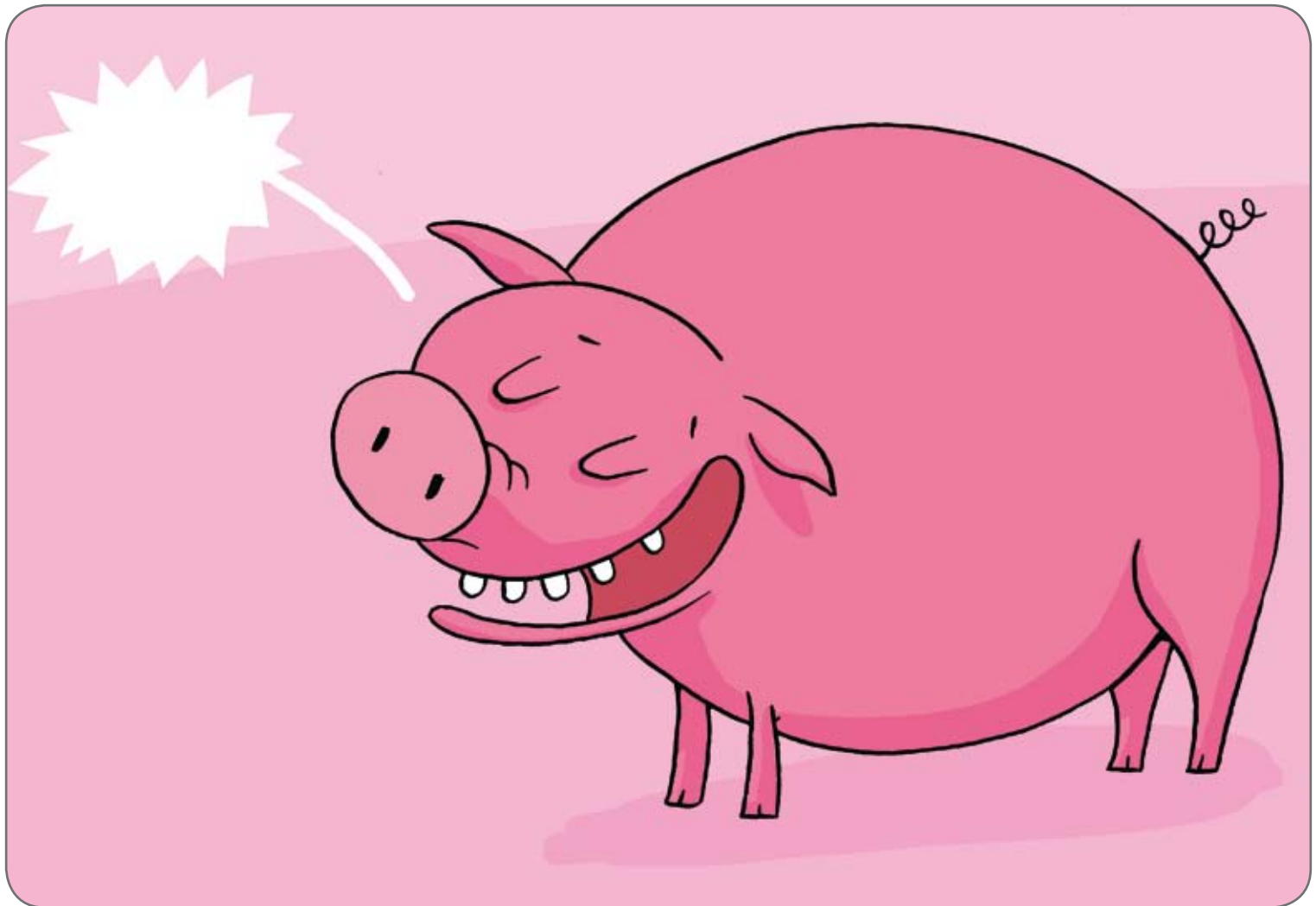
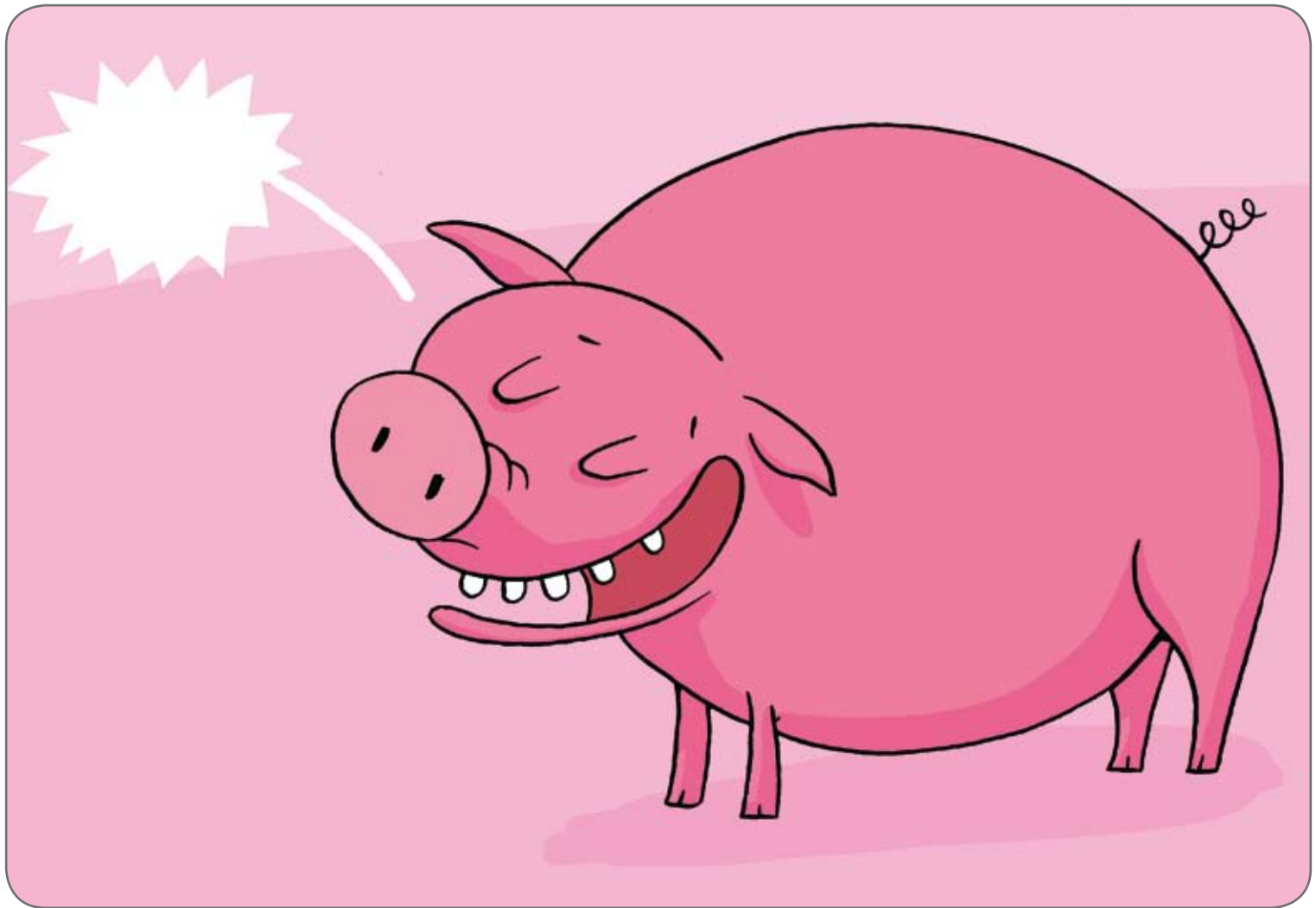












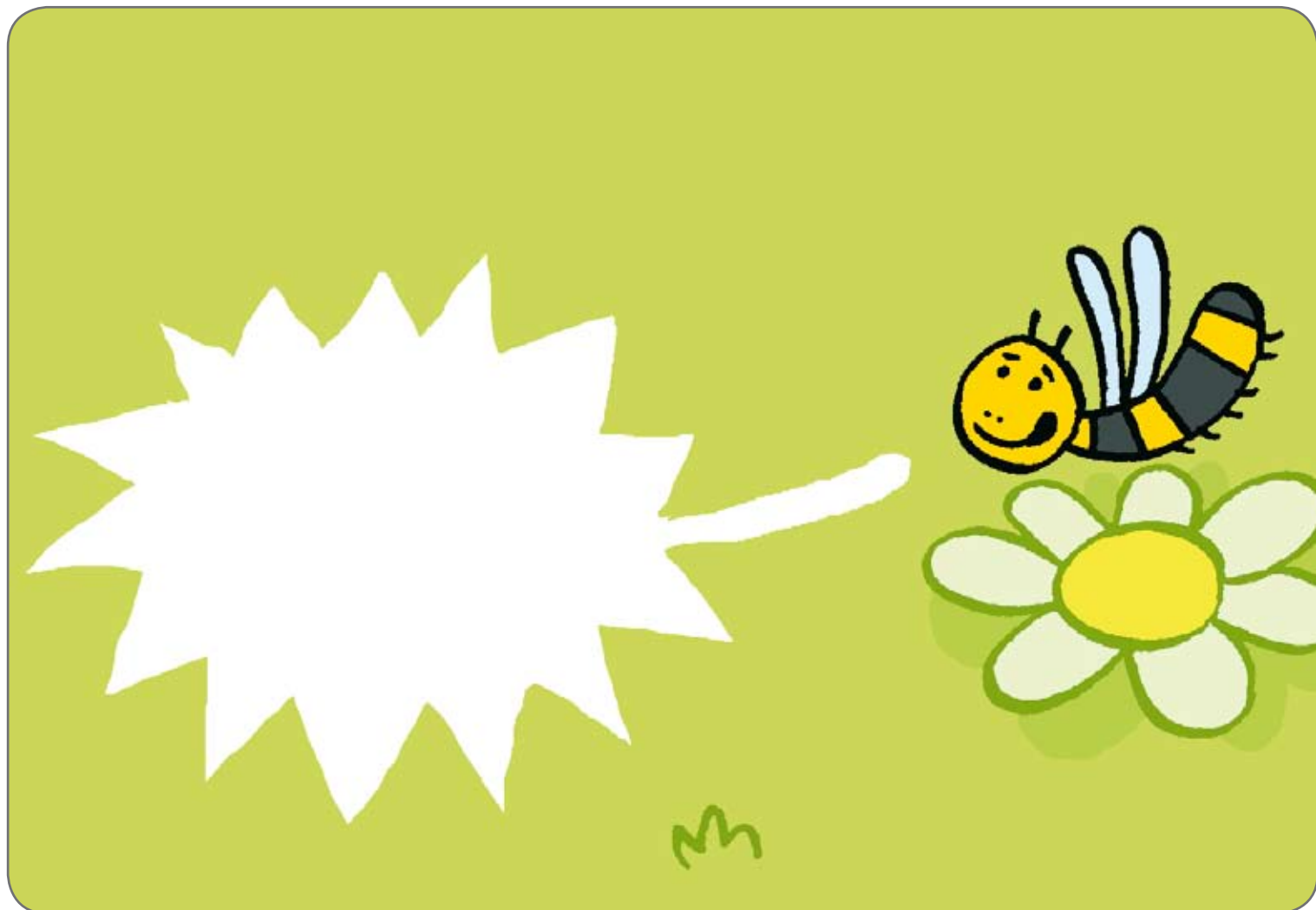
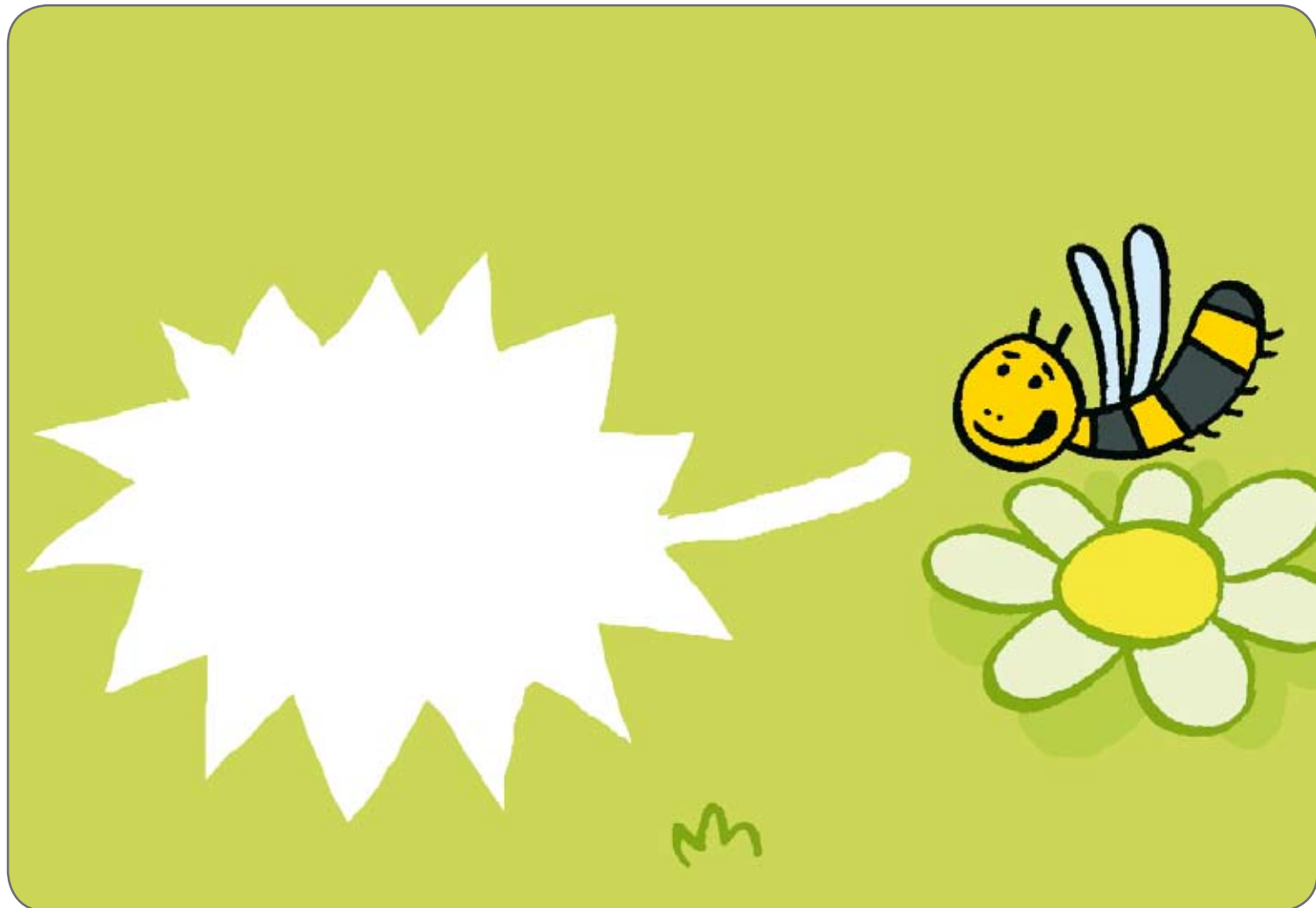
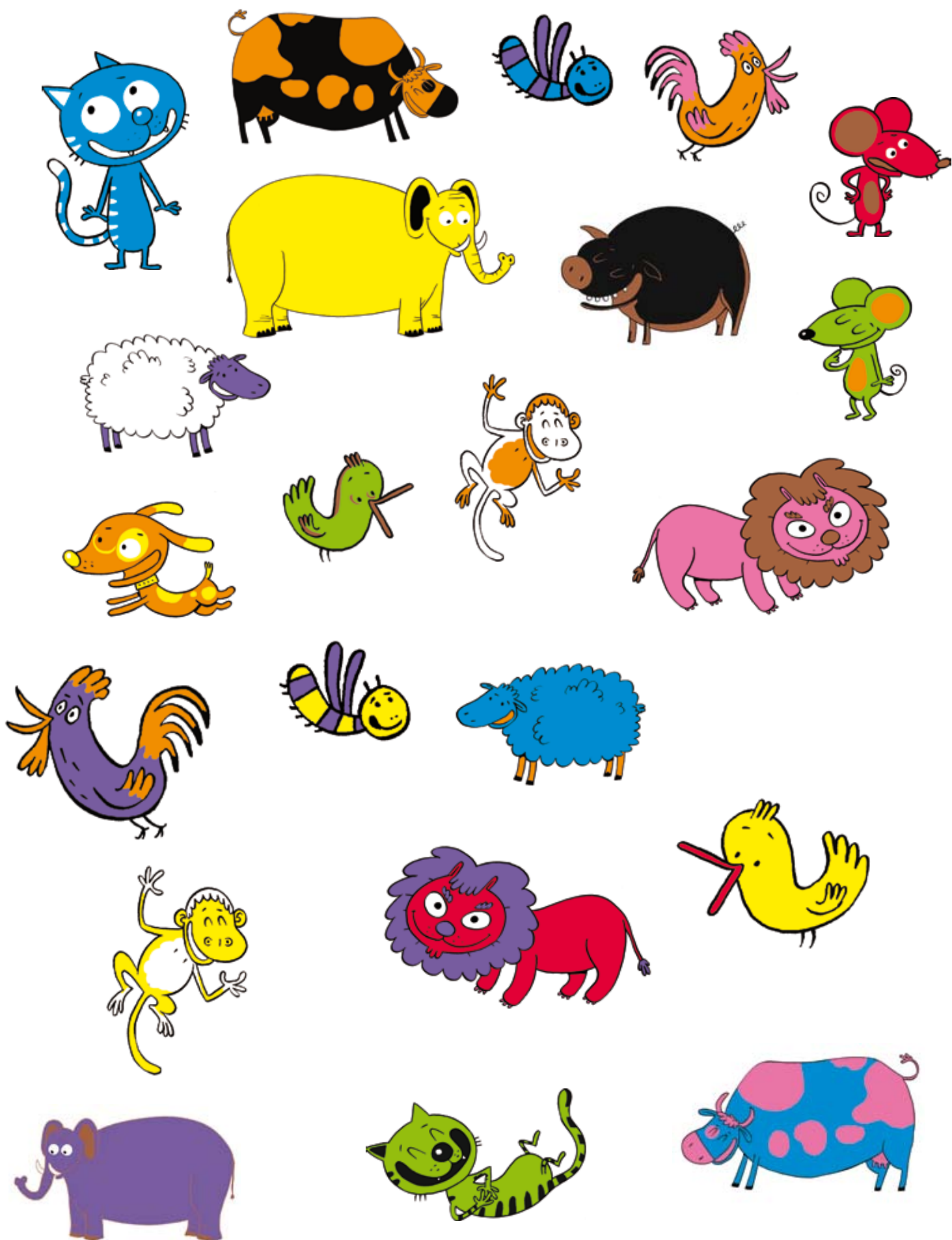


PLANCHE 2 DU JEU COLOURFUL ANIMALS



GRILLE D'ÉVALUATION N°1

S. = séance. Il vous est précisé, à titre d'exemple, à quel(s) moment(s) il vous est possible d'évaluer vos élèves concernant les différentes capacités.

[illegible]

LEARN THE COLOURS

CARTES-IMAGES À DISTRIBUER AUX ÉLÈVES

Cartes-images couleurs

Distribuer 10 petites cartes-images couleurs unicolores par élève. Les faire colorier par les élèves, en classe ou à la maison, avant le début de la séquence 1. Utiliser des crayons de couleur pour éviter un éventuel problème de transparence.

CONSIGNE

Avec tes crayons de couleur, colorie les taches : rouge, jaune, bleu, vert, violet, rose, marron, blanc, orange, noir. Puis, découpe les cartes très soigneusement et écris ton prénom au dos de chaque carte. Range-les dans une enveloppe.

Cartes-images couleurs bicolores

Distribuer 10 petites cartes-images couleurs bicolores par élève. Les faire colorier par les élèves, en classe ou à la maison, avant la séance 7 de la séquence 1. Utiliser des crayons de couleur pour éviter un éventuel problème de transparence.

CONSIGNE

Avec tes crayons de couleur, colorie les taches bicolores : jaune+rouge ; bleu+vert ; rouge+bleu ; vert+jaune ; violet+noir ; rose+marron ; violet+orange ; marron+blanc ; blanc+rose ; orange+noir. Puis, découpe les cartes, très soigneusement et écris ton prénom au dos de chaque carte. Range-les dans une enveloppe.

Cartes-images ballons

Distribuer 10 petites cartes-images ballons unicolores par élève, les faire colorier par les élèves, en classe ou à la maison, avant la réactivation entre les séances 4 et 5 de la séquence 1. Utiliser des crayons de couleur pour éviter un éventuel problème de transparence.

CONSIGNE

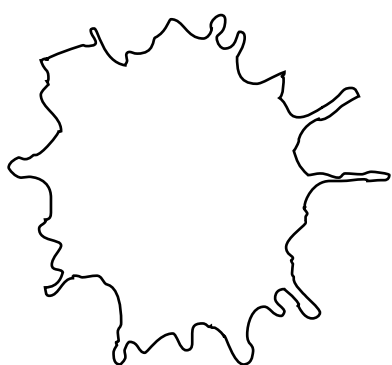
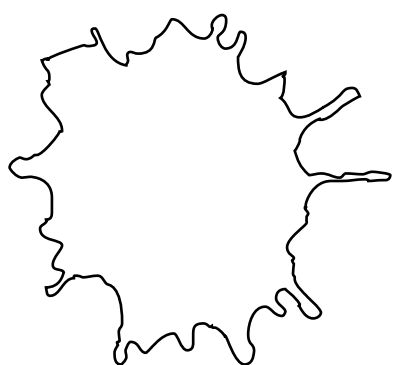
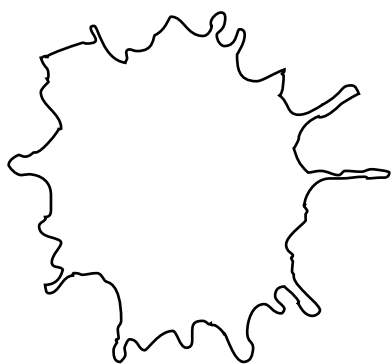
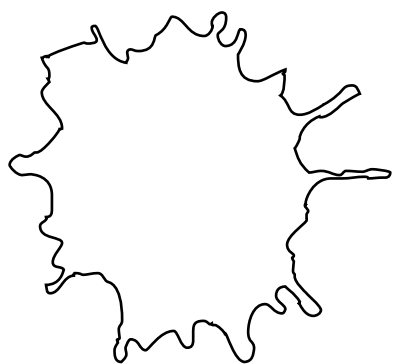
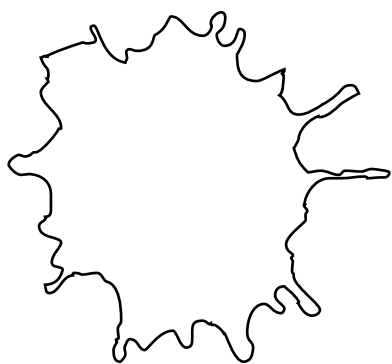
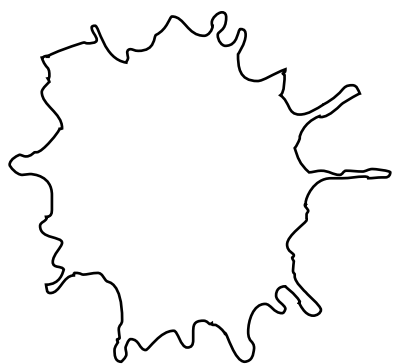
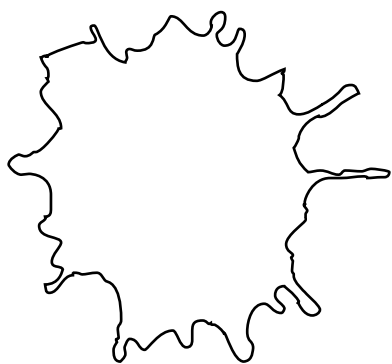
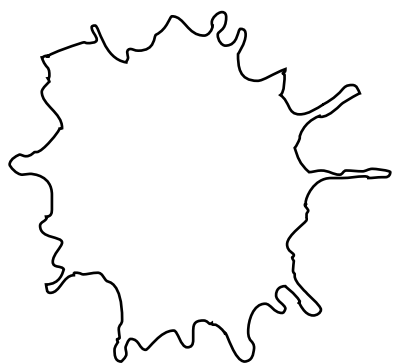
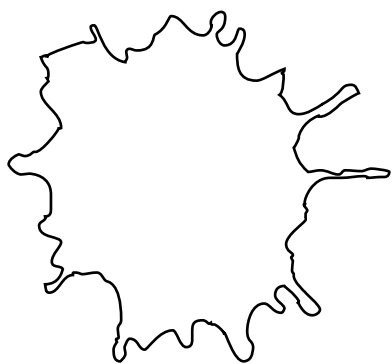
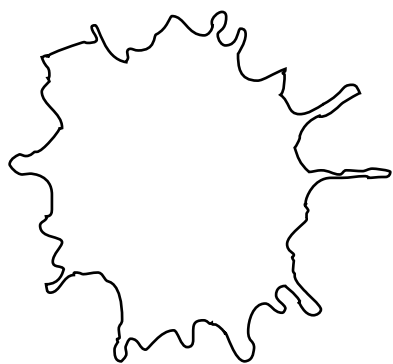
Avec tes crayons de couleur, colorie les ballons : rouge, jaune, bleu, vert, violet, rose, marron, blanc, orange, noir. Puis, découpe les cartes très soigneusement et écris ton prénom au dos de chaque carte. Range-les dans une enveloppe.

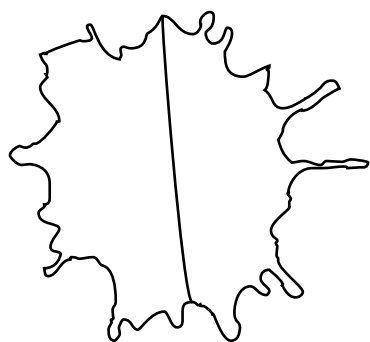
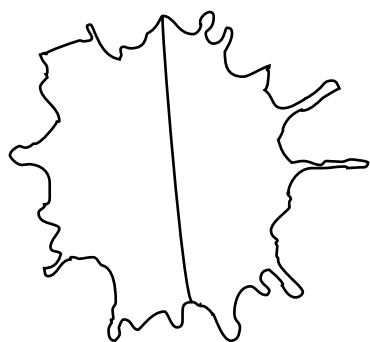
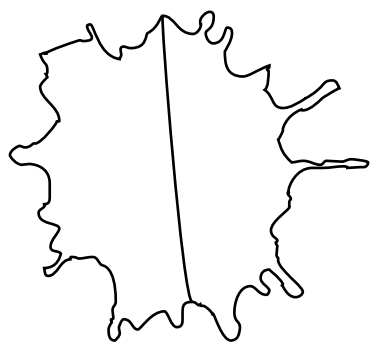
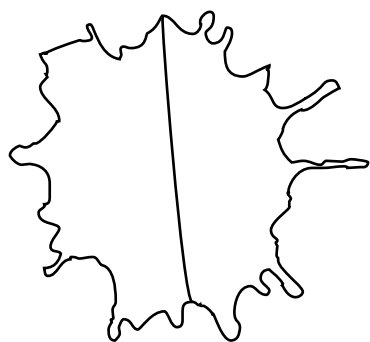
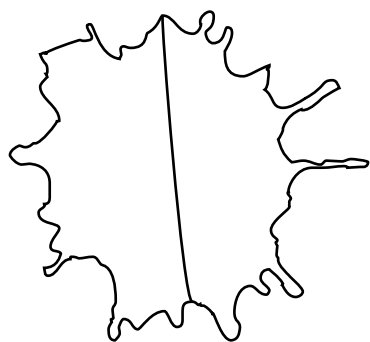
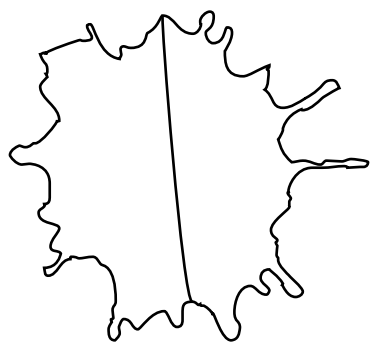
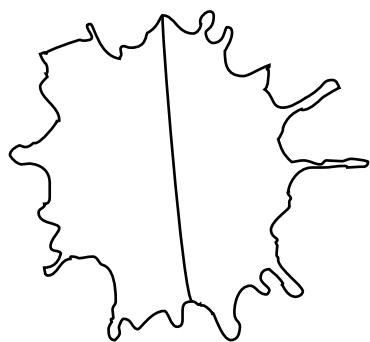
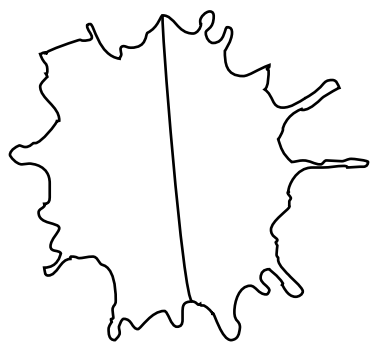
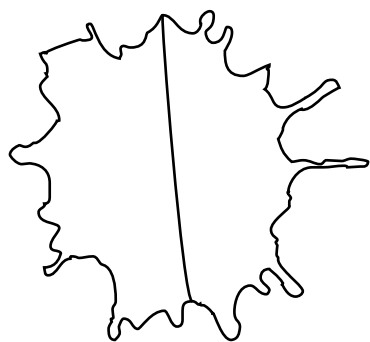
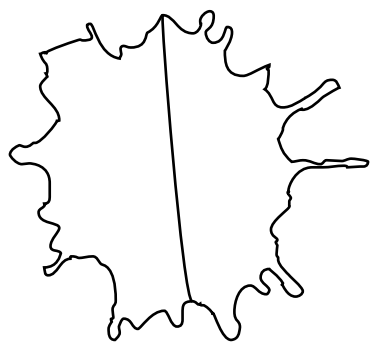
Cartes-images ballons bicolores

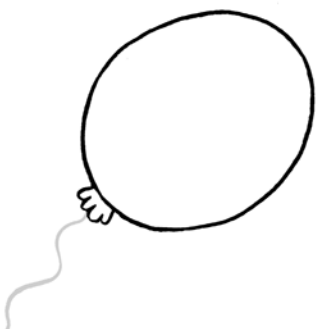
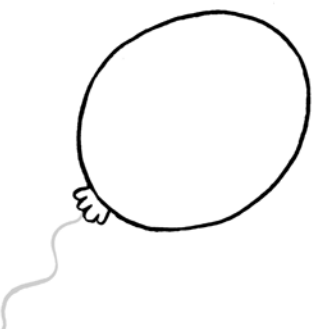
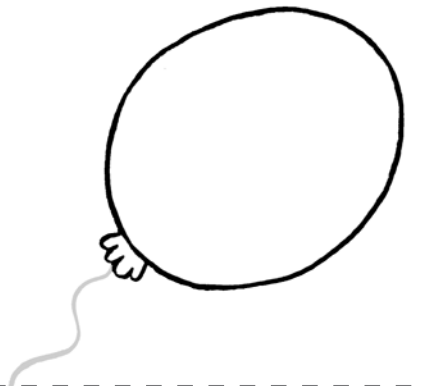
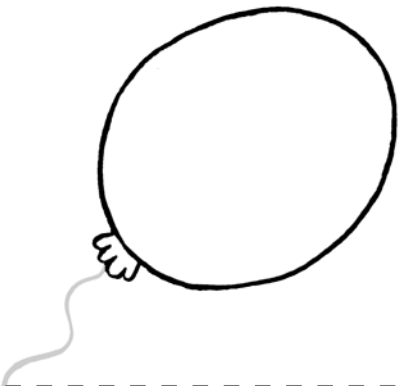
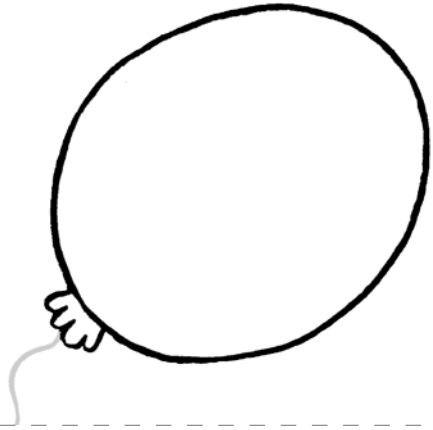
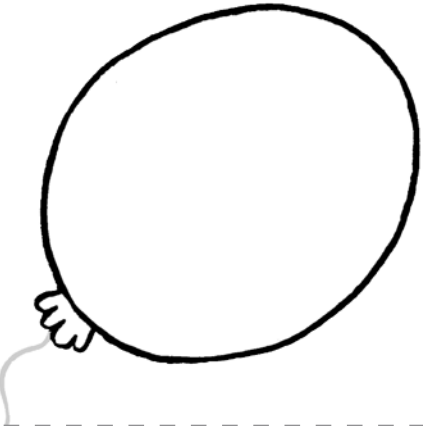
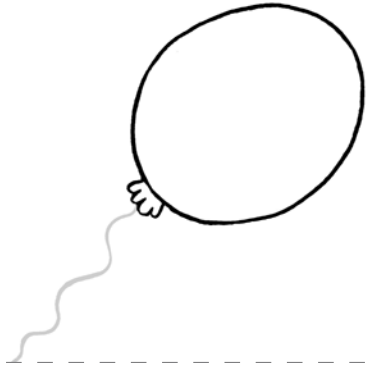
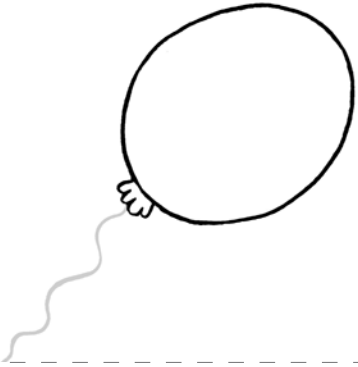
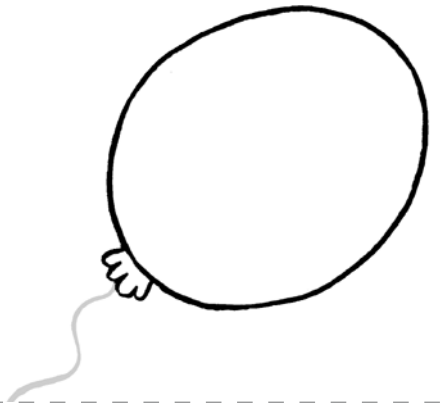
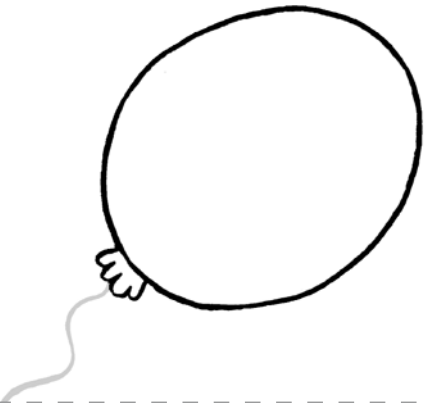
Distribuer 10 petites cartes-images ballons bicolores par élève, les faire colorier par les élèves, en classe ou à la maison, avant la séance 7 de la séquence 1. Utiliser des crayons de couleur pour éviter un éventuel problème de transparence.

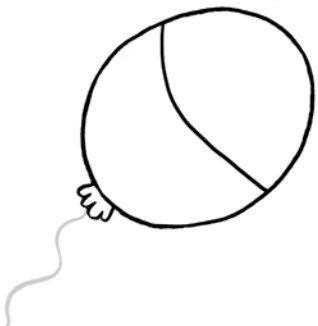
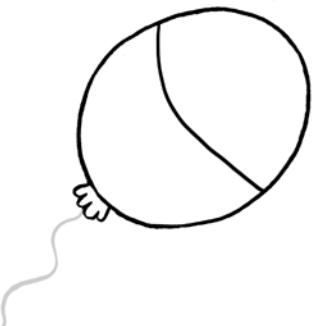
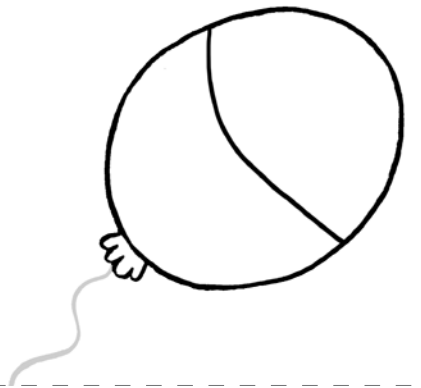
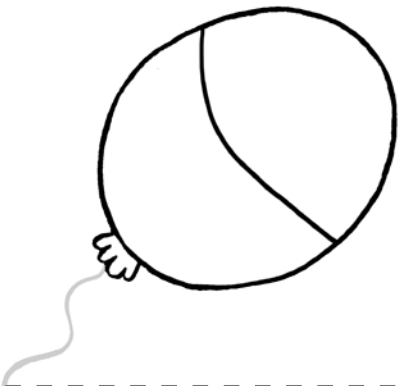
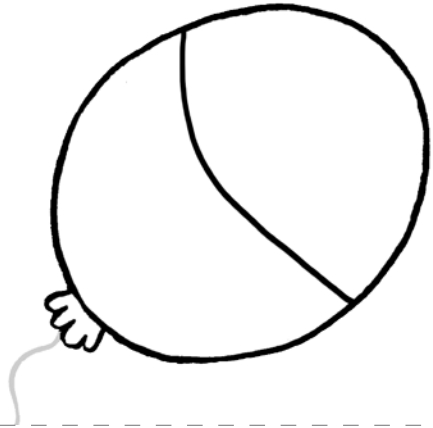
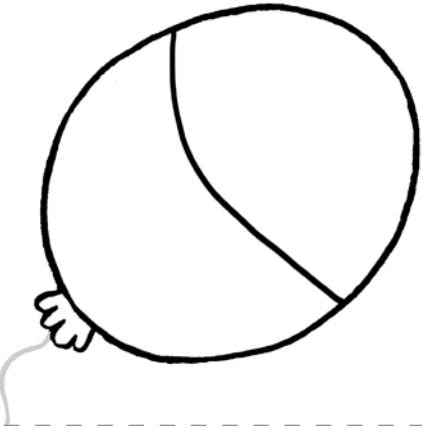
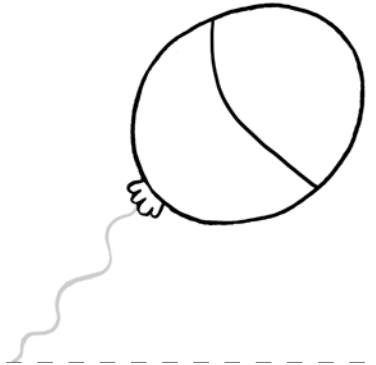
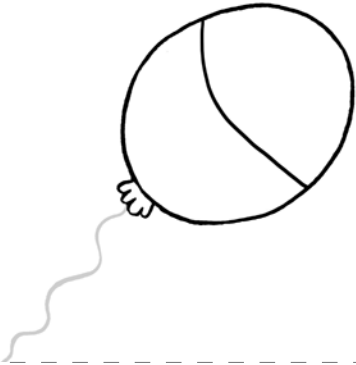
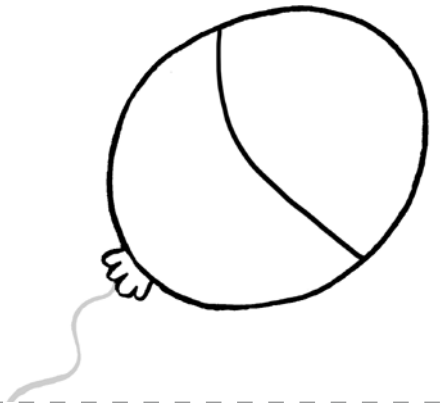
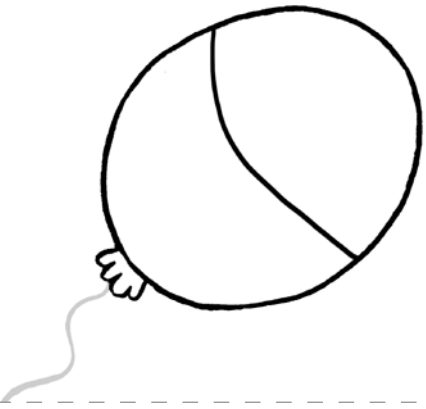
CONSIGNE

Avec tes crayons de couleur, colorie les ballons bicolores : jaune+rouge ; bleu+vert ; rouge+bleu ; vert+jaune ; violet+noir ; rose+marron ; violet+orange ; marron+blanc ; blanc+rose ; orange+noir. Puis, découpe les cartes très soigneusement et écris ton prénom au dos de chaque carte. Range-les dans une enveloppe.





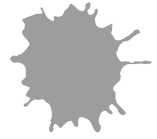




CHANSON

Fin de cycle 2 : distribuer d'abord le tutoriel de la chanson aux élèves et une fois la prononciation bien maîtrisée, distribuer le texte écrit.

Début de cycle 3 : les élèves copient le texte et s'entraînent à le lire.



BLUE, RED, YELLOW

1

Hello, hello
Blue, red, yellow
Blue, red, yellow
Hello, hello
Blue, red, yellow
Blue, red, yellow

2

Hello, hello
Blue, green, yellow
Blue, green, yellow
Hello, hello
Blue, green, yellow
Blue, green, yellow

3

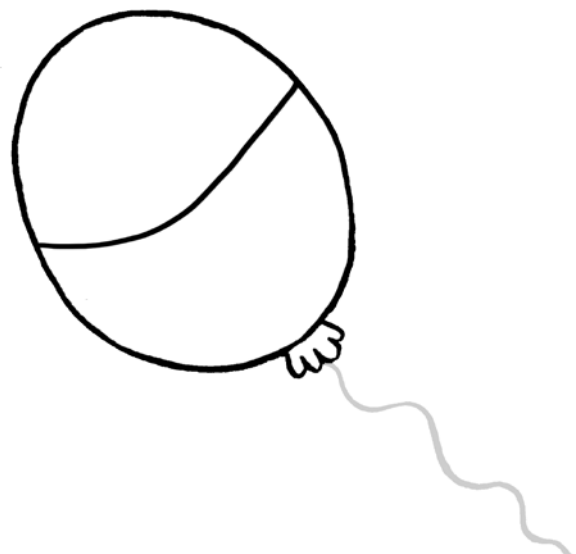
Hello, hello
Blue, pink, yellow
Blue, pink, yellow
Hello, hello
Blue, pink, yellow
Blue, pink, yellow

4

Hello, hello
Blue, brown, yellow
Blue, brown, yellow
Hello, hello
Blue, brown, yellow
Blue, brown, yellow

5

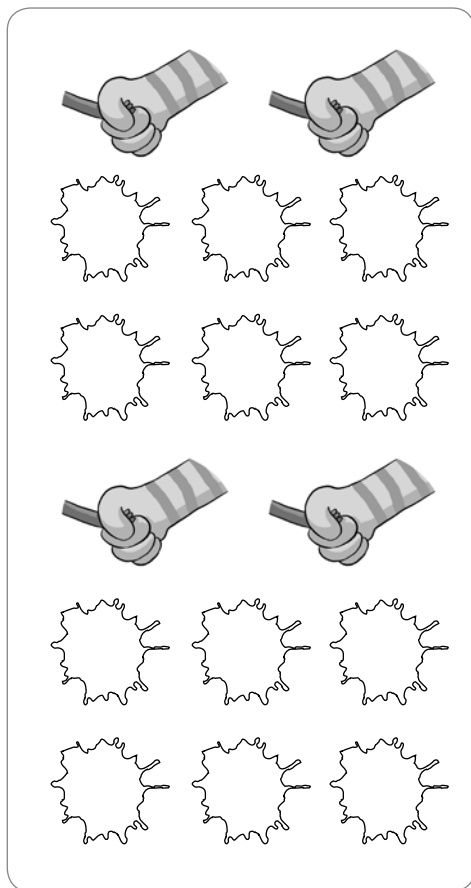
Hello, hello
Blue, white, yellow
Blue, white, yellow
Hello, hello
Blue, white, yellow
Blue, white, yellow



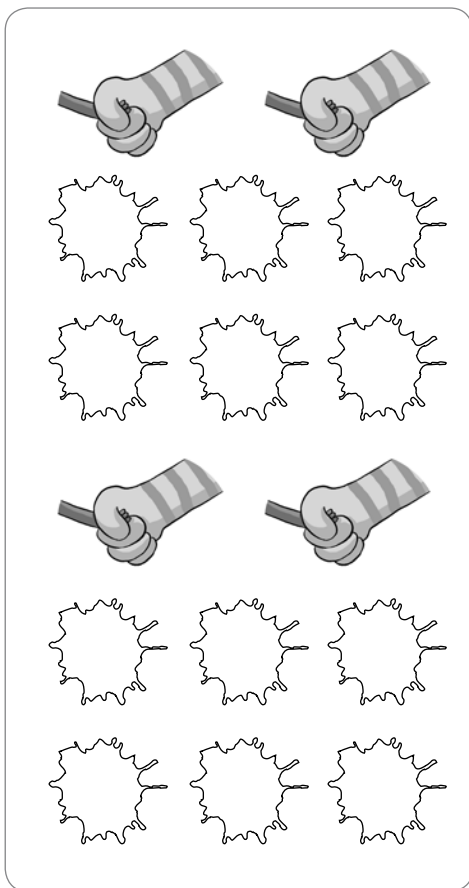
TUTORIEL

BLUE, RED, YELLOW

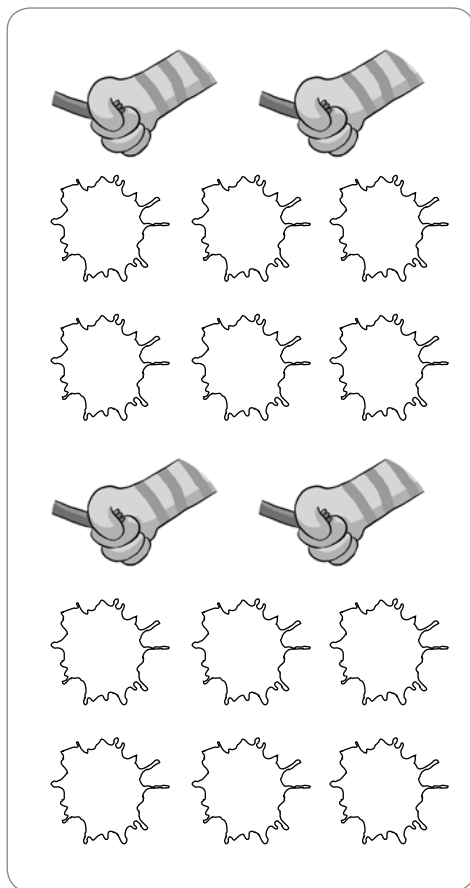
1



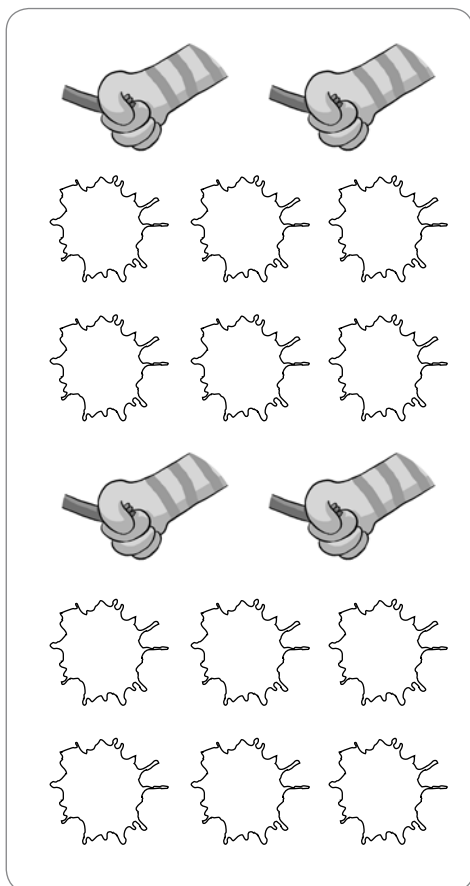
2



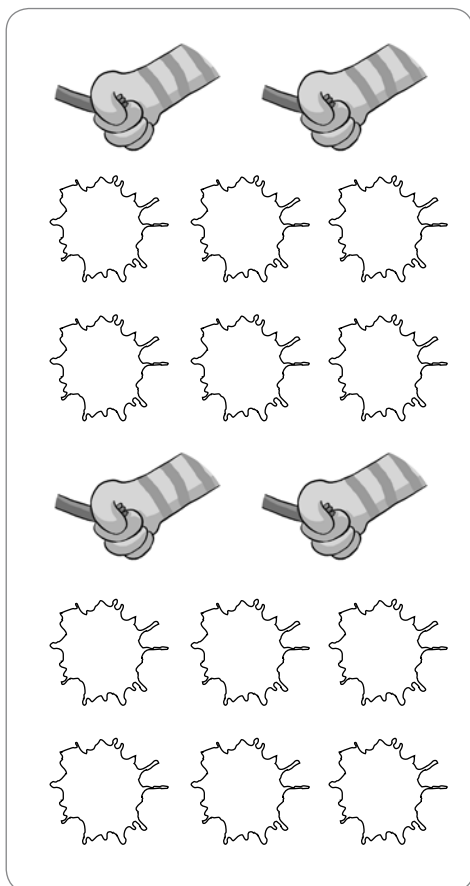
3



4



5



Fin de cycle 2 : distribuer d'abord le tutoriel de la chanson aux élèves et une fois la prononciation bien maîtrisée, distribuer le texte écrit.

Début de cycle 3 : les élèves copient le texte et s'entraînent à le lire.

WHAT COLOUR IS IT?

1

Blue, red, yellow
What colour is it?
Is it blue? Is it red? Is it yellow?
Blue, red, yellow!

2

Green, pink, brown
What colour is it?
Is it green? Is it pink? Is it brown?
Green, pink, brown!

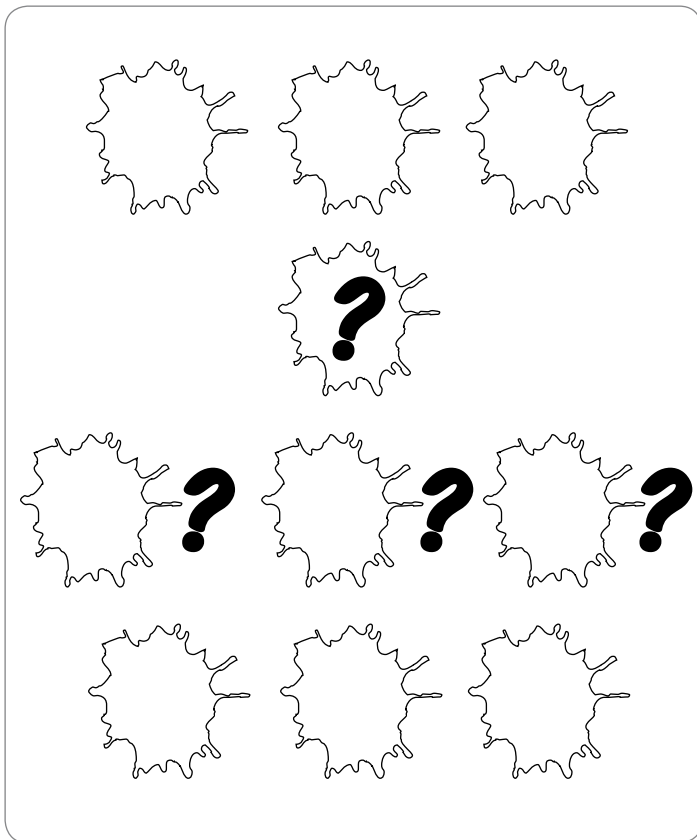
3

Orange, purple, black
What colour is it?
Is it orange? Is it purple? Is it black?
Orange, purple, black!

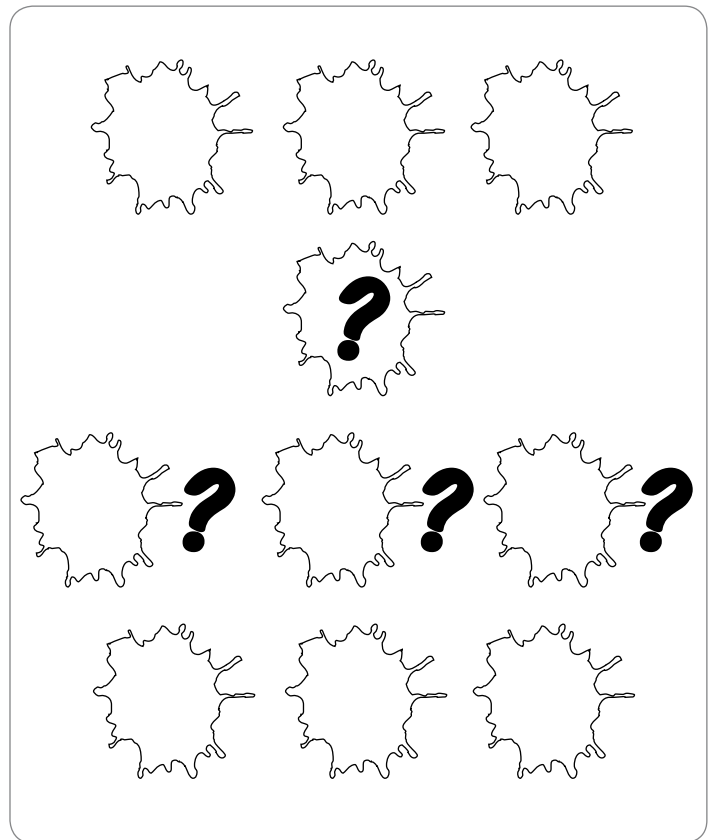
TUTORIEL

WHAT COLOUR IS IT?

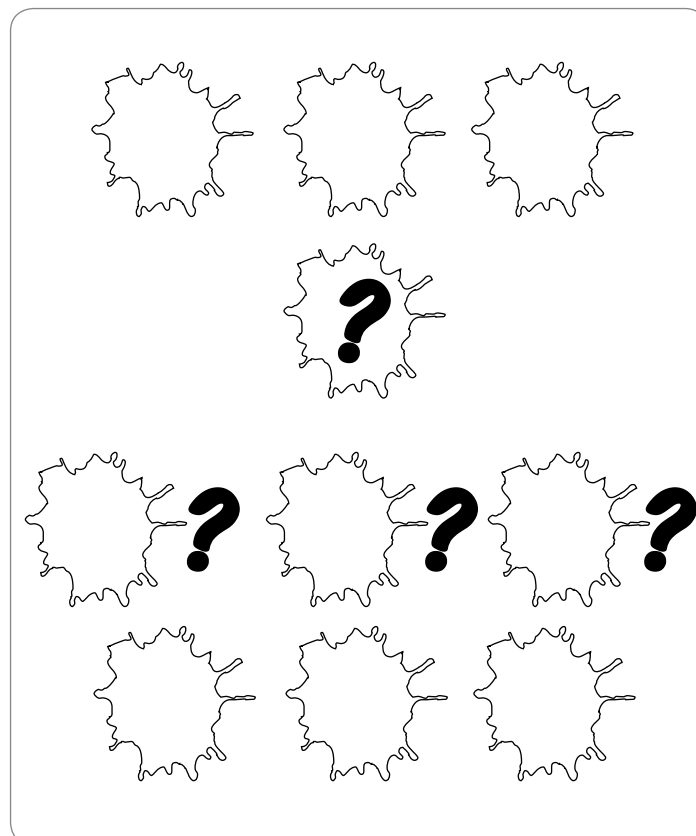
1



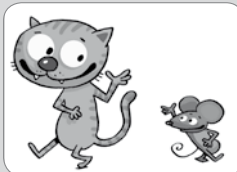
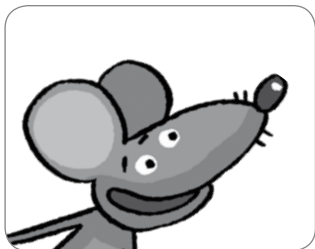
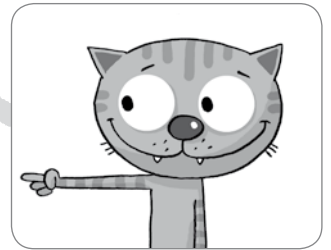
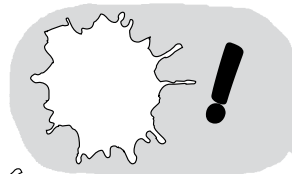
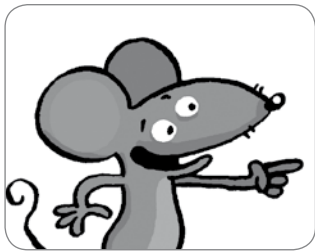
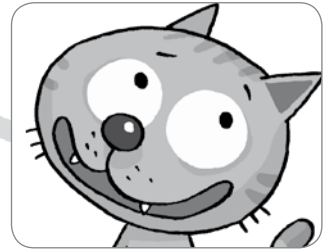
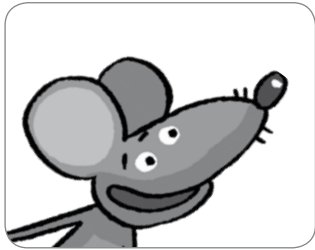
2



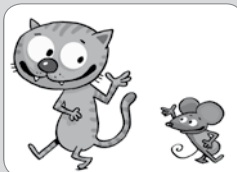
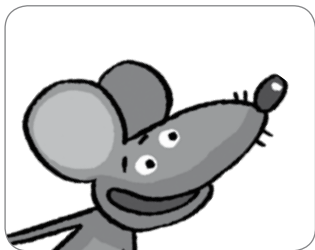
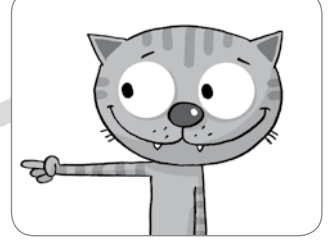
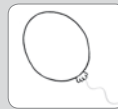
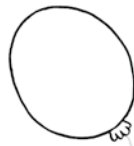
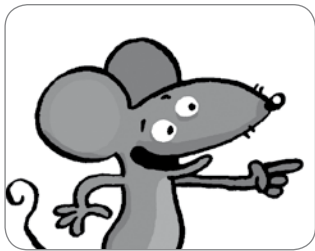
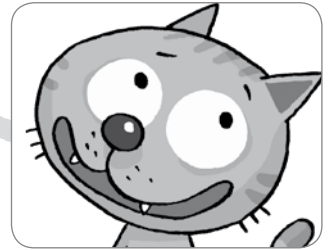
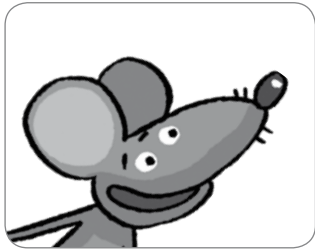
3



LEARN THE COLOURS
TUTORIEL DU DIALOGUE ENTRE CAT ET MOUSE
version 1



LEARN THE COLOURS
TUTORIEL DU DIALOGUE ENTRE CAT ET MOUSE
version 2



LEARN THE COLOURS TUTORIEL DU JEU COLOURFUL BALLOONS

