

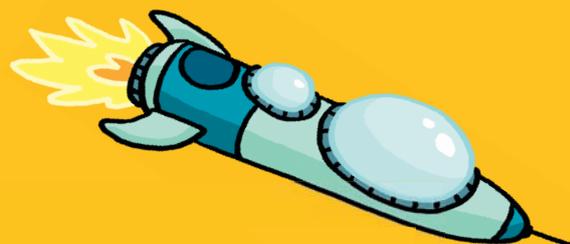


J'apprends l'anglais avec
Cat and Mouse

FICHER PÉDAGOGIQUE

NIVEAU 3

Valérie Thibault



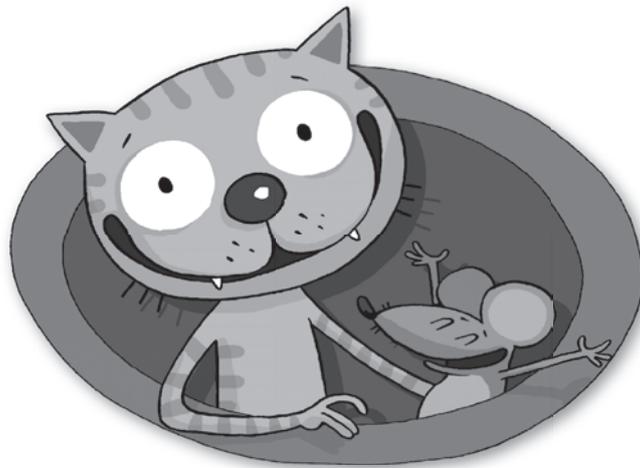
abc
MELODY

J'apprends l'anglais
avec Cat and Mouse

Fichier pédagogique

niveau 3

Come to my house!
Feelings
Go to London!
Go to space!



Valérie Thibault • Conseillère pédagogique LVE de Paris

Auteur-compositeur des livres-CD et chansons : Stéphane Husar

Illustrateur : Loïc Méhée,

excepté pour les pages 123, 180 à 186 : Yannick Robert

Conception graphique : Alice Nussbaum

J'apprends l'anglais avec Cat and Mouse - FICHER PÉDAGOGIQUE - NIVEAU 3

ISBN 978-2-36836-119-1 – © 2017 ABC MELODY Éditions

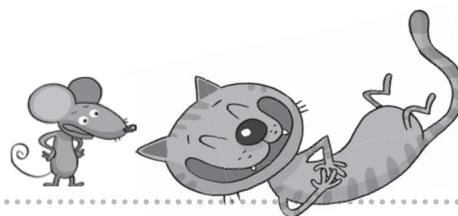
www.abcmelody.com

Dépôt légal : février 2017

Table des matières

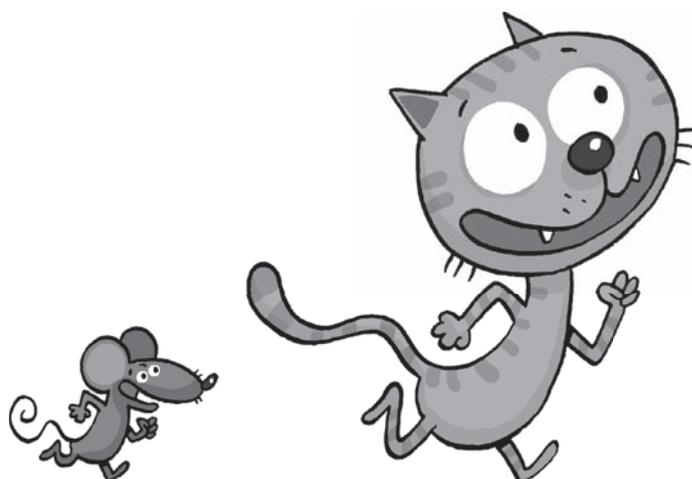
• INTRODUCTION	p.7
• ÉLÉMENTS THÉORIQUES ET PRATIQUES	p.7
• CONSIGNES DE CLASSE	p.11
• SÉQUENCE 1 : <i>Come to my house!</i>	p.12
PRÉREQUIS	p.13
INTRODUCTION ET LECTURE DE L'ALBUM	p.13
ACTIVITÉS DE MÉMORISATION DES STRUCTURES ET DU LEXIQUE	p.14
ÉVALUATION FORMATIVE	p.16
PROJET PÉDAGOGIQUE	p.16
ÉTUDE DU FONCTIONNEMENT DE LA LANGUE (AU CYCLE 3)	p.16
DÉCOUVRIR LES ASPECTS CULTURELS D'UNE LANGUE VIVANTE ÉTRANGÈRE ET RÉGIONALE	p.17
CROISEMENT DES ENSEIGNEMENTS	p.17
ANNEXES	
Annexe 1 • Cartes-images	p.18
Annexe 2 • Maison	p.33
Annexe 3 • Jeu du quadrillage	p.36
Annexe 4.1 • Chant	p.42
Annexe 4.2 • Cartes-images : le mobilier	p.44
Annexe 5 • Questionnaire à choix multiple	p.52
Annexe 6 • Portrait de famille	p.54
Annexe 7 • Cartes-images : les maisons anglaises	p.56

• SÉQUENCE 2 : <i>Feelings</i>	p.60
PRÉREQUIS	p.61
INTRODUCTION	p.61
ACTIVITÉS DE MÉMORISATION DES STRUCTURES ET DU LEXIQUE	p.61
LECTURE DE L'ALBUM	p.63
AUTRES ACTIVITÉS RITUALISÉES	p.63
PROJET PÉDAGOGIQUE	p.64
ÉTUDE DU FONCTIONNEMENT DE LA LANGUE (AU CYCLE 3)	p.64
DÉCOUVRIR LES ASPECTS CULTURELS D'UNE LANGUE VIVANTE ÉTRANGÈRE ET RÉGIONALE	p.65
CROISEMENT DES ENSEIGNEMENTS	p.65
ANNEXES	
Annexe 1 • Cartes-images : les émotions	p.66
Annexe 2 • Jeu du bingo	p.74
Annexe 3 • Course à la première lettre	p.77
Annexe 4.1 • Jeu du memory	p.85
Annexe 4.2 • Jeu du memory – bis	p.89
Annexe 5 • Exercices	p.93
Annexe 6 • Chant 1	p.97
Annexe 7 • Cartes-images : les parties du corps	p.99
Annexe 8 • Notice de construction d'un pantin	p.106
Annexe 9 • Chant 2	p.108
Annexe 10 • Mots croisés	p.110
Annexe 11 • Dominos	p.113



• SÉQUENCE 3 : Go to London!	p.116
PRÉREQUIS	p.117
INTRODUCTION ET LECTURE DE L'ALBUM	p.117
ACTIVITÉS DE MÉMORISATION DES STRUCTURES ET DU LEXIQUE	p.117
ACTIVITÉS DE PRODUCTION ORALE	p.119
ÉVALUATION FORMATIVE	p.119
PRODUCTION EN CONTINU	p.120
ÉVALUATION SOMMATIVE	p.121
PROJET PÉDAGOGIQUE	p.121
ÉTUDE DU FONCTIONNEMENT DE LA LANGUE (AU CYCLE 3)	p.121
DÉCOUVRIR LES ASPECTS CULTURELS D'UNE LANGUE VIVANTE ÉTRANGÈRE ET RÉGIONALE	p.122
CROISEMENT DES ENSEIGNEMENTS	p.123
ANNEXES	
Annexe 1 • Plan du centre de Londres	p.124
Annexe 2 • Cartes-images	p.126
Annexe 3 • Jeu du bingo culturel	p.142
Annexe 4 • Mots croisés	p.147
Annexe 5 • Cartes-images : les activités	p.150
Annexe 6.1 • Cartes-images : les photos souvenirs	p.160
Annexe 6.2 • Commentaires des cartes-images	p.168
Annexe 7 • Chant	p.174
Annexe 8 • Questionnaire à choix multiple	p.176
Annexe 9 • Jeu du Trivial Pursuit	p.178
Annexe 10 • Cartes-images : la famille royale	p.181

• SÉQUENCE 4 : Go to space!	p.189
PRÉREQUIS	p.190
INTRODUCTION ET LECTURE DE L'ALBUM	p.190
ACTIVITÉS DE MÉMORISATION DES STRUCTURES ET DU LEXIQUE	p.191
ÉVALUATION SOMMATIVE	p.193
PROJET PÉDAGOGIQUE	p.193
ÉTUDE DU FONCTIONNEMENT DE LA LANGUE (AU CYCLE 3)	p.194
CROISEMENT DES ENSEIGNEMENTS	p.194
ANNEXES	
Annexe 1 • Cartes-images	p.195
Annexe 2 • Jeu des définitions	p.204
Annexe 3 • Jeu des lettres en désordre	p.207
Annexe 4 • Jeu des monstres	p.210
Annexe 5 • Jeu du memory de l'espace	p.214
Annexe 6 • Jeu des espoirs	p.221
Annexe 7 • Jeu des étiquettes	p.223
Annexe 8 • Texte à compléter	p.246
• MASCOTTES	p.248



INTRODUCTION



Ce fichier pédagogique niveau 3 a été conçu dans l'esprit des textes officiels en vigueur. Il s'adresse aux classes de fin de cycle 2 (CE2) et de cycle 3 (CM1-CM2) et accompagne les enseignants dans leurs démarches pédagogiques. Il offre des pistes d'activités permettant une mise en œuvre ludique et interactive de quatre albums de la collection *J'apprends l'anglais avec Cat and Mouse : Come to my house!, Feelings, Go to London! et Go to space!* Les séquences sont accompagnées du matériel nécessaire à leur réalisation.

ÉLÉMENTS THÉORIQUES ET PRATIQUES

1/ Cadre institutionnel

a/ Activités langagières

Les cinq activités langagières à faire travailler en vue de progresser vers 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 travaillées les activités orales avec les objectifs suivants :

- comprendre l'oral,
- s'exprimer oralement en continu,
- prendre part à une conversation.

Un premier contact avec l'écrit peut s'envisager lorsque les situations langagières s'y prêtent.

En cycle 3 sont travaillées les activités orales et écrites avec les objectifs suivants :

- écouter et comprendre,
- lire et comprendre,
- parler en continu,
- écrire,
- agir et dialoguer.

b/ Perspective actionnelle

L'anglais est utilisé pour agir, réaliser des tâches (et 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 :

- réaliser une maquette de maison,
- réaliser un jeu des 7 familles ou un jeu façon Trivial Pursuit,
- jouer une saynète à partir du vocabulaire des albums

Afin de donner du sens aux apprentissages, il conviendra, en amont, d'expliquer aux élèves, en français, la tâche visée et de définir ensemble ce qu'il sera nécessaire d'apprendre et de réaliser pour parvenir au but recherché.

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

Une séquence est composée de plusieurs parties :

- introduction et/ou lecture-découverte de l'album,
- introduction de la structure nouvelle*,
- jeu(x) de mémorisation sur la langue et la culture : collectivement puis en petits groupes, à l'oral et à l'écrit,
- évaluation formative à réaliser en cours de séquence,
- réalisation des différentes (micro)tâches dans le cadre du projet pédagogique,
- évaluation sommative à réaliser en fin de séquence.

**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 préconisé de ne pas excéder annuellement 54 heures d'enseignement dans la langue étrangère, à répartir sur 36 semaines. La durée hebdomadaire consacrée à la LVE sera donc d'1 h 30, à moduler par l'enseignant comme il le souhaite (en privilégiant des temps courts). Par exemple :

- deux séances de 30 minutes
- 5 minutes par jour d'activité ritualisée

ou

- deux séances de 45 minutes

ou encore

- trois séances de 30 minutes

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 26 novembre 2015 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, 26 novembre 2015).

Pour garder des traces visuelles de l'apprentissage de la LVE au cycle 2, on privilégiera à l'obligation d'un cahier individuel l'organisation d'un « coin langues » dans la classe, où seront rassemblés des éléments visuels (cartes, images...), des éléments à toucher et des traces visuelles et écrites des activités collectives. L'enseignant pourra éventuellement y laisser un cahier collectif, à la disposition des élèves, où seront gardées certaines activités dessinées ou écrites.

Au cycle 3, l'écrit occupe une place plus importante et chaque élève pourra avoir son cahier individuel pour l'anglais. On privilégiera toutefois des traces écrites sous forme de collages, de dessins, plutôt que de simples photocopies de mots ou de structures.

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 (et un ou deux mots « transparents ») par séance, selon la difficulté et le niveau des élèves.

Au cycle 3, on pourra monter à cinq à sept mots nouveaux (et un ou deux mots « transparents ») par séance.

- 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.

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 est absolument 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 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 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 pour être réalisées 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 échangent en 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 sur soi-même, les autres, des personnages réels ou imaginaires » (Bulletin Officiel du 26 novembre 2015, p.131).

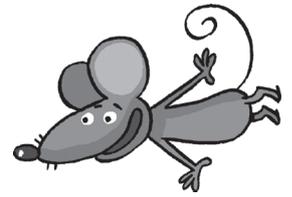
d/ Différenciation

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 complexification et de simplification. Par exemple, une formulation du type *Look, Coco is in the bathroom!*, peut être réduite à *in the bathroom!* voire à *bathroom* chez les moins experts.

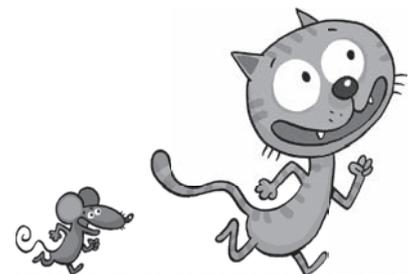
e/ Évaluation

L'évaluation de la progression des élèves se doit d'être positive. Elle est principalement formative mais des pistes d'évaluation sommative seront également proposées pour certaines séquences. 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!* = Assieds-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!* = Regardez !
- *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 !



SÉQUENCE 1

Come to my house!



PRÉREQUIS

L'album de la collection *J'apprends l'anglais avec Cat and Mouse – Come to my house!* s'inscrit dans la progression des albums des niveaux 1 et 2 en visant une logique curriculaire. Les prérequis pour l'étude de cet album sont donc les suivants :

- **Pour le lexique** : les couleurs (voir l'album *Learn the colours!*), les animaux (voir l'album *Meet the animals!*), la nourriture (voir l'album *Eat good food!*), les nombres de 1 à 10.
- **Pour la grammaire** : en production, maîtriser quelques structures basiques utilisées au présent simple pour saluer, se présenter et des formules de politesse. En compréhension, pouvoir suivre le fil d'une histoire courte avec les aides appropriées.

INTRODUCTION ET LECTURE DE L'ALBUM

Pour aborder l'album *Come to my house!*, l'enseignant procède à une lecture partielle, à partir du support audio, jusqu'à la page 15.

Pour faciliter la compréhension orale, il peut accompagner la lecture de la présentation de cartes-images (disponibles en **annexe 1**, p. 18) aux élèves, au fur et à mesure de l'écoute : le perroquet (*parrot*), la cage (*cage*), la cuisine (*kitchen*), la salle à manger (*dining room*), le salon (*living room*), le canapé (*sofa*).

À la fin de cette écoute partielle, l'enseignant peut faire un point pour s'assurer de la compréhension du fil rouge : le perroquet de Cat, qui s'appelle Coco, n'est plus dans sa cage. Il n'est pas non plus dans la cuisine, dans la salle à manger, ni sous le canapé...

L'enseignant peut ainsi demander aux élèves d'inventer la suite de l'histoire :

Where is Coco?

L'émission d'hypothèses pourra se faire en français, l'enseignant reprenant quelques énoncés en anglais au fur et à mesure de ce travail oral : « *He is in the bathroom, he is in the living room, he is in bed...* »

Dans cet album, les structures sont multiples. L'enseignant peut focaliser son travail sur les deux suivantes :

- *Where's ... ? He's / he's not in ...* . (par exemple : *Where is Coco? He's not in the kitchen.*)
- *Who's in ... ? ... is in ...* . (par exemple : *Who's in the bathroom? Grandpa's in the bathroom.*)

Des exercices sur ces deux structures sont disponibles en **annexe 2**, p. 33.

La focalisation sur ces deux structures permet de mobiliser à la fois les termes lexicaux des **pièces de la maison**, des **meubles**, des **membres de la famille** ainsi que les **prépositions spatiales**.

ACTIVITÉS DE MÉMORISATION DES STRUCTURES ET DU LEXIQUE

Pour aider les élèves à mémoriser les structures et le lexique, l'enseignant peut s'appuyer sur différents types de jeux et d'activités. Voici quelques suggestions :

1. JEU DU QUADRILLAGE

L'enseignant dispose des cartes-images dans un quadrillage. Il demande aux élèves de nommer la carte-image se trouvant dans telle case : « *What is B3?* », « *B3 is the kitchen.* » Vous trouverez ci-dessous un exemple de quadrillage, d'autres modèles photocopiables sont disponibles en **annexe 3**, p. 36.

L'enseignant peut également réaliser son propre quadrillage au tableau et y apposer des cartes-images. Il peut dans ce cas retourner les cartes-images se trouvant sur ce quadrillage et demander aux élèves de restituer les contenus des cases par mémorisation : « *What is B3?* »

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

Ce jeu peut être complexifié en variant :

- le nombre de colonnes et de lignes (voir **annexe 3, modèle 2**, p. 38)
- la/les thématiques abordées : une grille par thématique ou plusieurs thématiques sur la même grille (voir **annexe 3, modèle 3**, p. 39)
- l'utilisation de cartes-images ou de cartes-mots (voir **annexe 3, modèles 4 et 5**, p. 40-41)
- la réponse attendue (d'un mot isolé, par exemple, « *bathroom* », à un énoncé, par exemple « *D1 is the bathroom* »).

2. CHANT

L'enseignant peut à la fois accompagner ce travail de mémorisation (notamment des pièces de la maison) et élargir le champ lexical du mobilier, à travers une animation musicale. Les élèves apprennent le chant *In my house* (*Chante et découvre l'anglais Volume 2, ABC MELODY, 2014*) ci-dessous, dont les paroles sont disponibles en version photocopiable en **annexe 4.1**, p. 42.

IN MY HOUSE

In my house, in my house
There's a cat, there's a mouse
In my house, in my house
It feels so good in my house
The cat is on my bed
The mouse is on my chair
All right!

In my house, in my house
There's a bird, there's a bat
In my house, in my house
It feels so good, in my house
The bird is on my bed
The bat is on my chair
All right!

In my house, in my house
There's a dog, there's a cow
In my house, in my house
It feels so good, in my house
In my house, in my house
There's a monkey, there's a mouse
In my house, in my house
It feels so good, in my house (x3)

(Chante et découvre l'anglais Volume 2, © ABC Melody 2014, texte : Stéphane Husar)

3. LECTURE ET COMPRÉHENSION

La lecture de l'album se poursuivra à l'aide du support audio et toujours sans montrer les illustrations de l'album. L'enseignant reprend avec ses élèves la compréhension globale :

- **soit à l'oral** : « Le perroquet n'est pas dans la salle de bains, ni dans la chambre du frère et de la sœur de Cat; il est dans le jardin. Il est tombé amoureux d'un autre perroquet! » L'enseignant peut ensuite reprendre, pour faire le lien, l'énoncé en anglais : « *He's not in the bathroom, he's not in the sister's room, he's not in the brother's room, he's in the garden. He has fallen in love!* »;
- **soit à l'écrit** (cycle 3), sous forme de QCM. Voici un exemple, d'autres modèles sont proposés en **annexe 5**, p. 52.

Coche la case pour répondre à la question posée.

Where is Coco?	
In the kitchen	
In the living room	
In the dining room	
In the bathroom	
In the bedroom	
In the garden	

ÉVALUATION FORMATIVE

Pour évaluer les élèves sur les membres de la famille, l'enseignant peut prévoir un travail en compréhension écrite à partir de la photo de famille de Cat (image en grand format disponible en **annexe 6**, p. 54) :

This is my family! On the left is my His name is John.

His wife is my Her name is Elizabeth.

In the middle of the picture, you can see my His name is Mark and he is ... years old.

My ... is called Anna. She is ... years old.

On the right, you can see my ... , Mary. She is ... years old. I also have a His name is Michael and he is ... years old.

PROJET PÉDAGOGIQUE

1. MAQUETTE

Dans une perspective d'approche actionnelle, la tâche finale de la séquence pourrait être la construction d'une maquette de maison et l'organisation d'un jeu autour de cette maquette. Voici les différentes étapes de la création :

- **bricolage** : l'enseignant guide les élèves pour construire les pièces principales, y déposer quelques objets caractéristiques (par exemple : un canapé pour le salon, un lit pour la chambre, une baignoire pour la salle de bains...). Cela permettra alors à l'enseignant de faire mémoriser aux élèves quelques termes lexicaux du mobilier (la chaise, la table, le canapé, le lit, etc...) à l'aide de cartes-images (disponibles en **annexe 4.2**, p. 44),
- **jeu de devinettes** : pour mobiliser le vocabulaire lié aux pièces de la maison, l'enseignant peut cacher un objet (ou une maquette petit format de Cat ou Mouse, **voir annexe** à la fin du fichier) et faire deviner aux élèves l'endroit où il a été caché.

2. JEU DE SEPT FAMILLES

Une autre activité ludique et créative peut consister en l'élaboration d'un « jeu de sept familles » : pour constituer les familles, l'enseignant propose aux élèves de se déguiser. Chaque famille aura des objets caractéristiques : par exemple, la famille « cinéma », la famille « ville », la famille « campagne », la famille « animaux », etc. Il prend ensuite des photos de chaque élève et imprime l'intégralité des photographies pour constituer le jeu de cartes.

Le jeu de sept familles se joue en petits groupes, et en utilisant des énoncés simples :

« Blue family: please, can I have the grandfather? Yes, I have the grandfather. / No, I don't have the grandfather. »

ÉTUDE DU FONCTIONNEMENT DE LA LANGUE (AU CYCLE 3)

L'album *Come to my house!* permet à l'enseignant d'approfondir **les compléments du nom en comparaison avec les langues française et allemande** :

- *the brother's room* / la chambre du frère / *das Zimmer des Bruders*
- *the sister's room* / la chambre de la sœur / *das Zimmer der Schwester*

DÉCOUVRIR LES ASPECTS CULTURELS D'UNE LANGUE VIVANTE ÉTRANGÈRE ET RÉGIONALE

Pour replacer la lecture de cet album dans une démarche de découverte de la culture anglaise, l'enseignant peut montrer aux élèves des photos authentiques d'aménagement de maisons anglaises, ou les particularités de l'architecture (par exemple : les bow-windows qui marquent les façades londoniennes, les maisons mitoyennes... voir **annexe 7**, p. 56).

L'enseignant peut élargir ce travail à une recherche en histoire des arts afin que les élèves établissent par exemple quelques comparaisons des styles d'architecture londoniens et parisiens.

CROISEMENTS ENTRE ENSEIGNEMENTS

Les projets interdisciplinaires (LVE et français, histoire, EPS, éducation musicale...) conduisent les élèves à acquérir des compétences efficaces car les liens tissés entre les disciplines leur permettent de construire des connaissances et savoir-faire transférables.

La littérature de jeunesse occupe une place privilégiée dans l'enseignement des langues vivantes. Les albums d'Anthony Browne *My Dad*, *My Mum*, *My brother* (Picture Corgi, 2009-2010) pourraient être présentés dans ce contexte, en anglais et en français.

L'album *My Dad* joue sur les qualités et capacités du père et permet à l'enseignant de travailler la structure *he can* + verbe d'action (par exemple : *He can jump right over the moon.*) et les structures comparatives :

- *like*, par exemple *He can swim like a fish.*
- *as... as ...*, par exemple *He's as happy as a hippopotamus.*

L'album *My Mum* est construit de la même façon.

Les élèves peuvent aussi mémoriser la fin des albums, après les avoir mis en exergue :

I love my Dad/Mum.

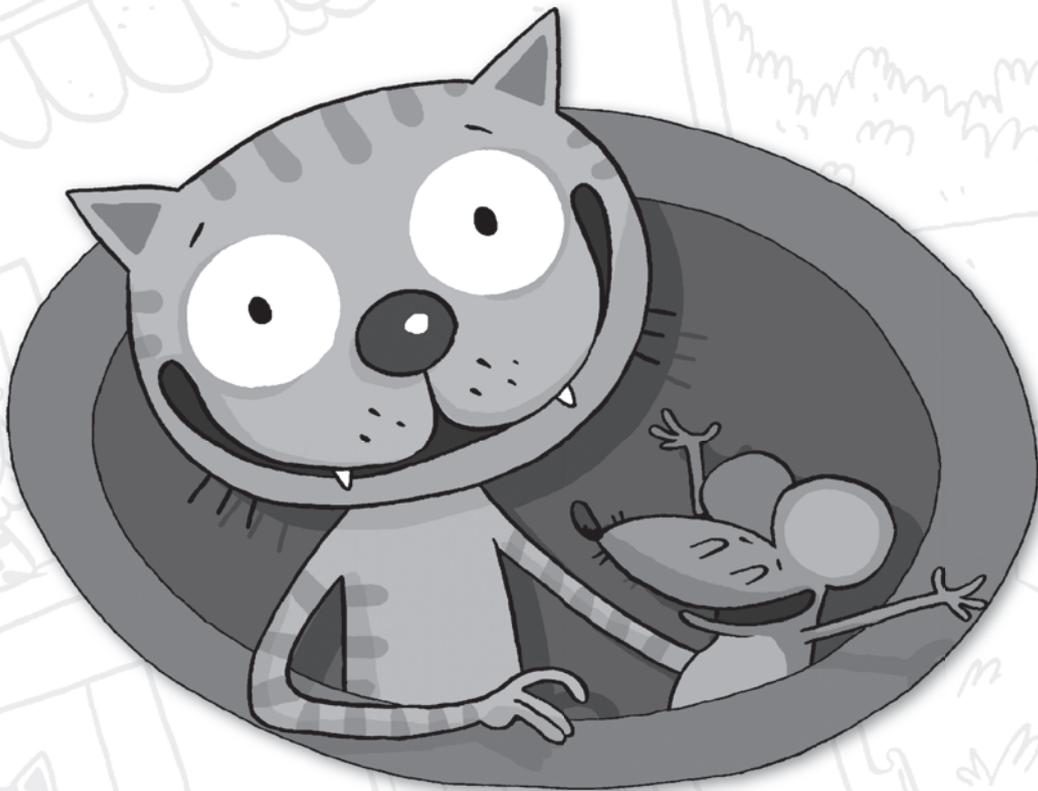
And you know what?

He/She loves me! And he/she will always will.

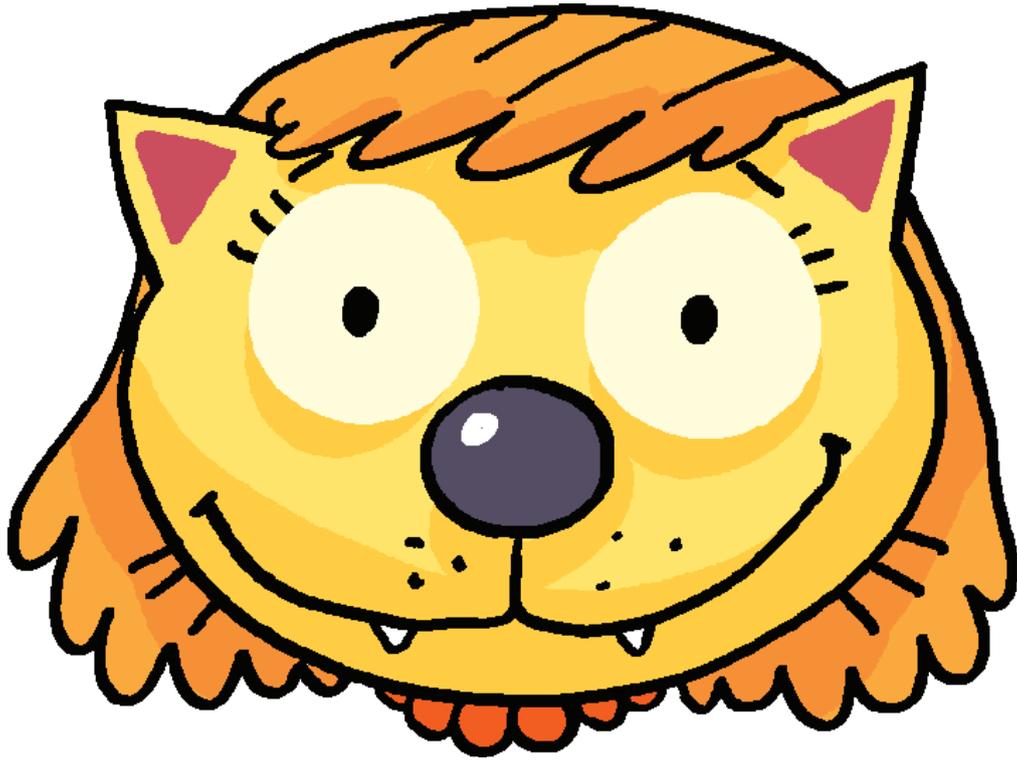
L'album *My brother* reprend toutes les qualités d'un grand frère en utilisant des structures comparables à celles des deux autres albums. Il peut être proposé en lecture-plaisir.

SÉQUENCE 1

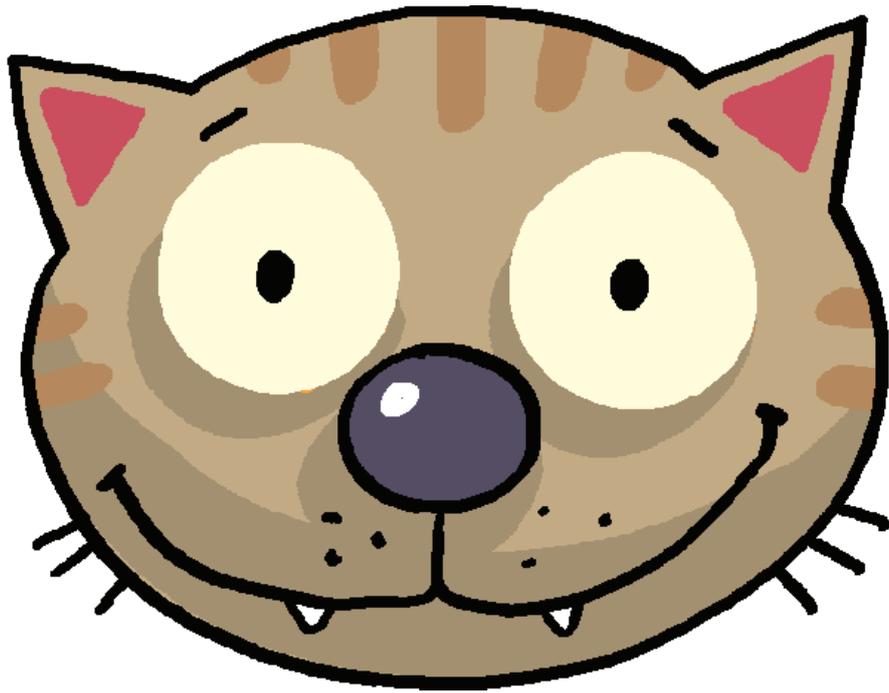
Come to my house!



ANNEXE 1
CARTES-IMAGES



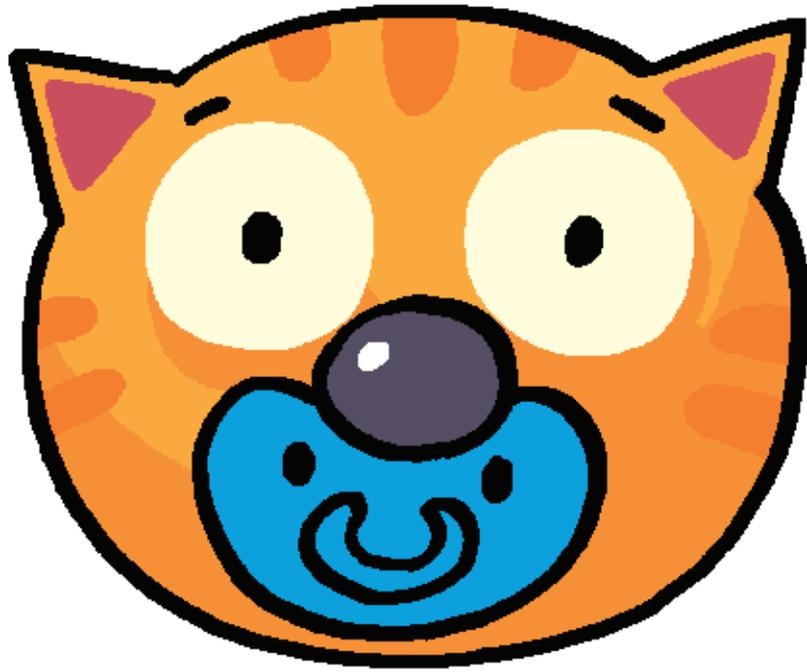
mother



father



sister



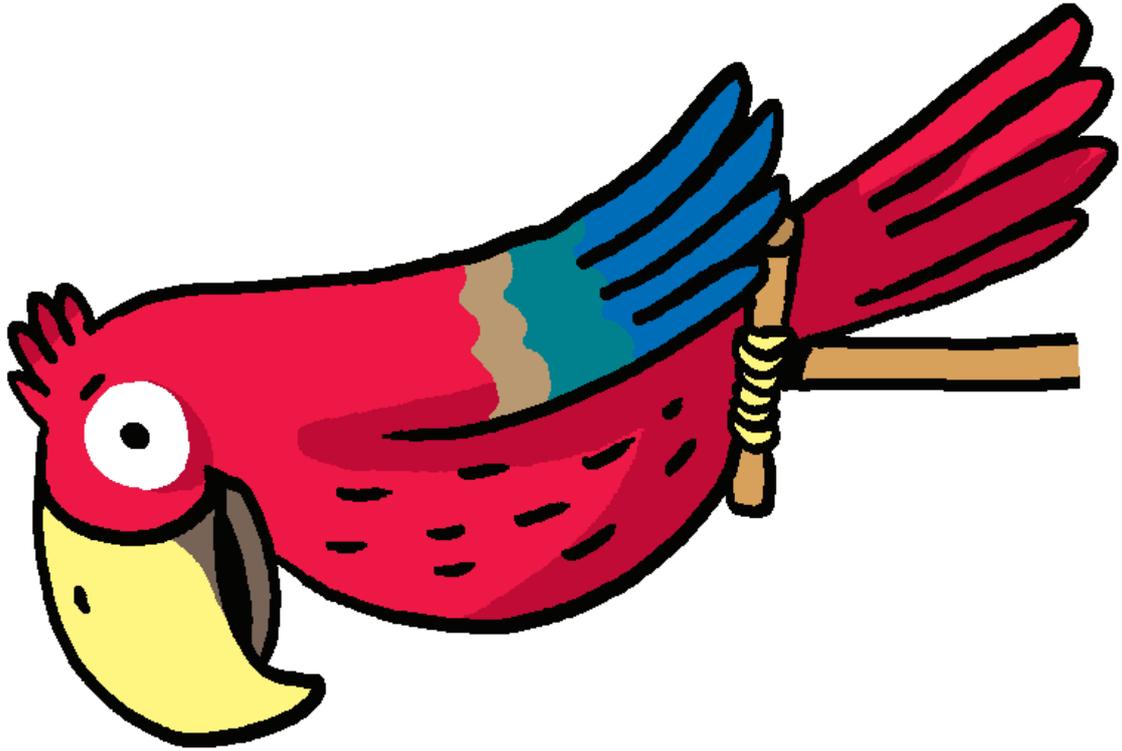
brother



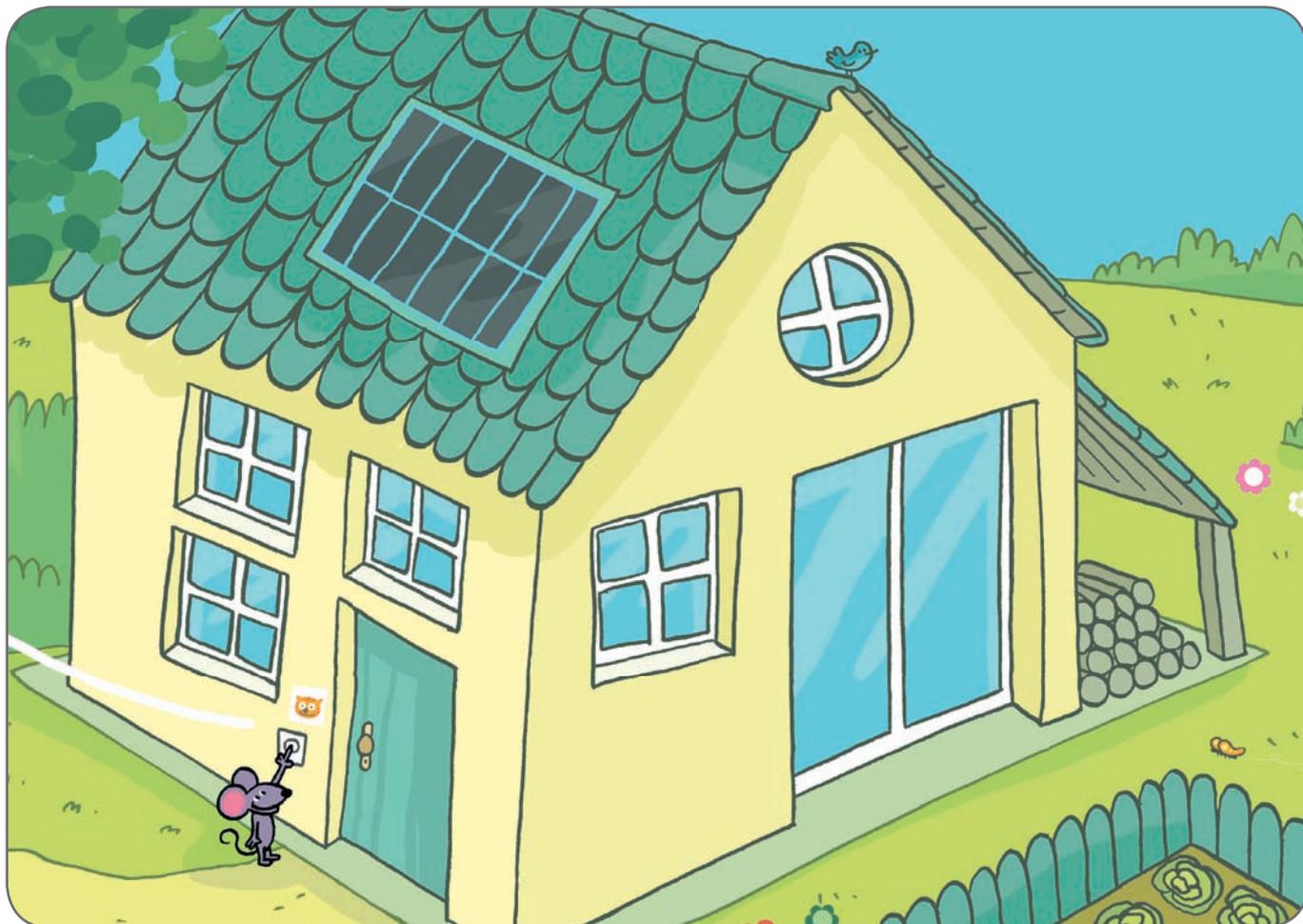
grandmother



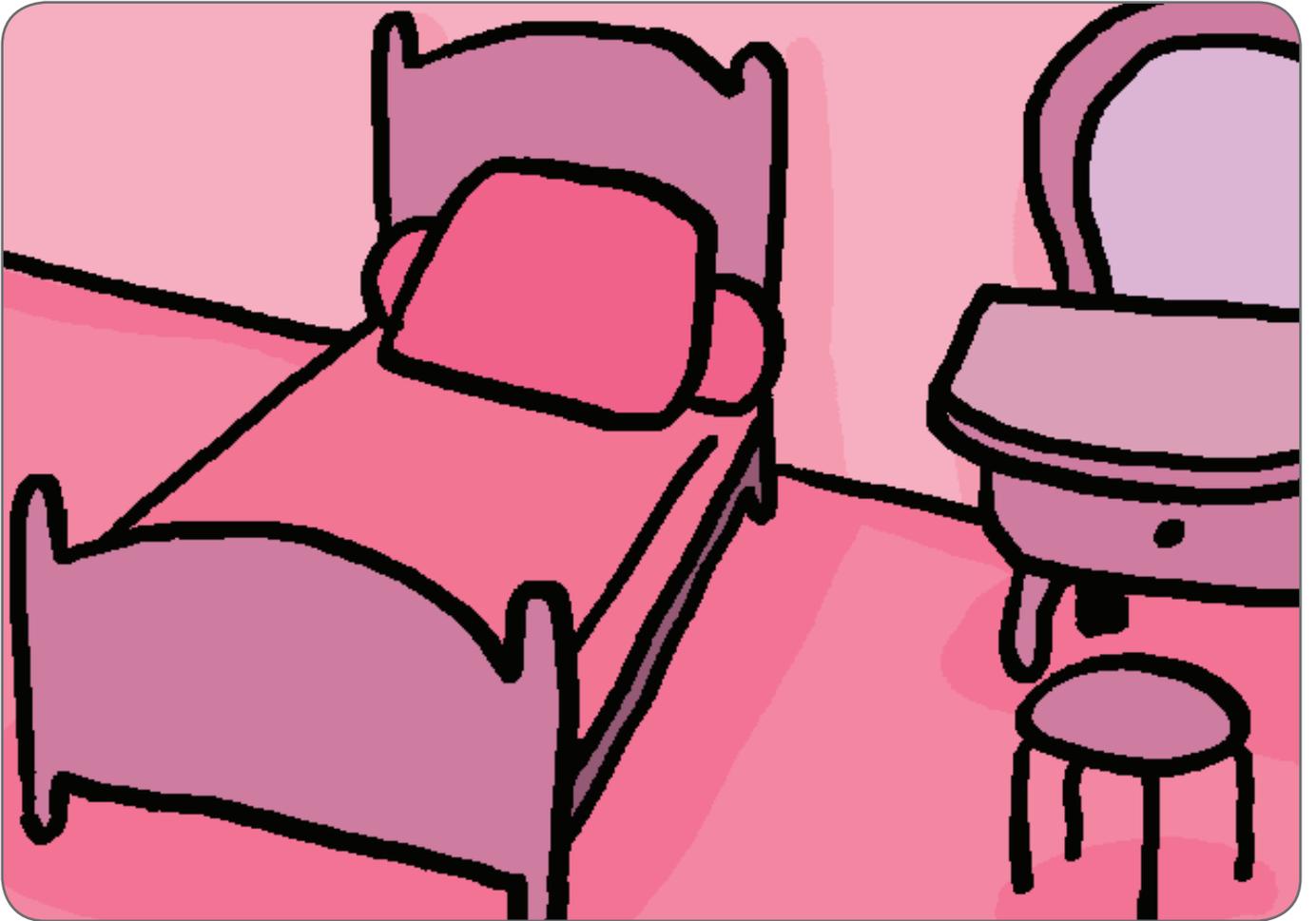
grandfather



parrot



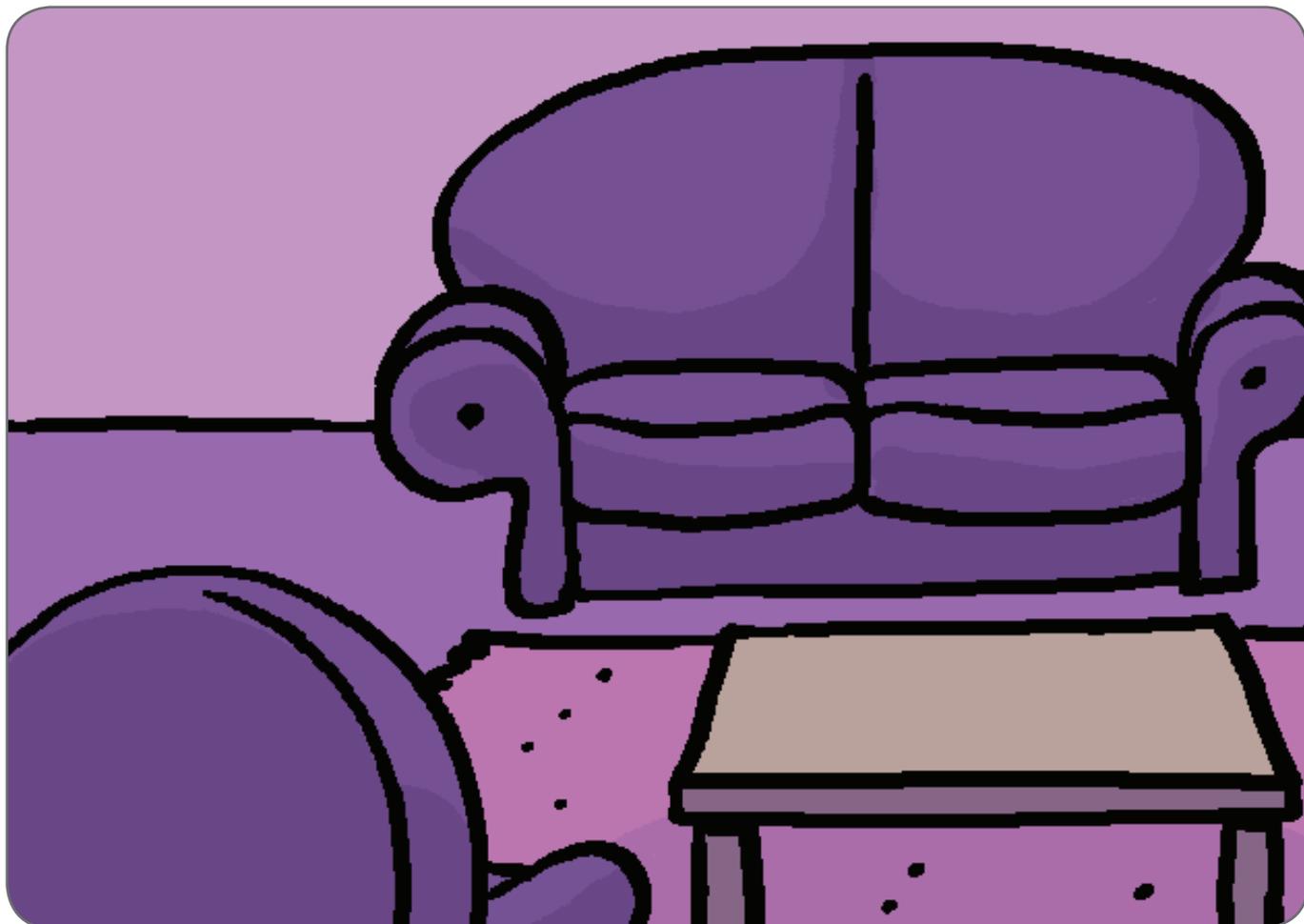
house



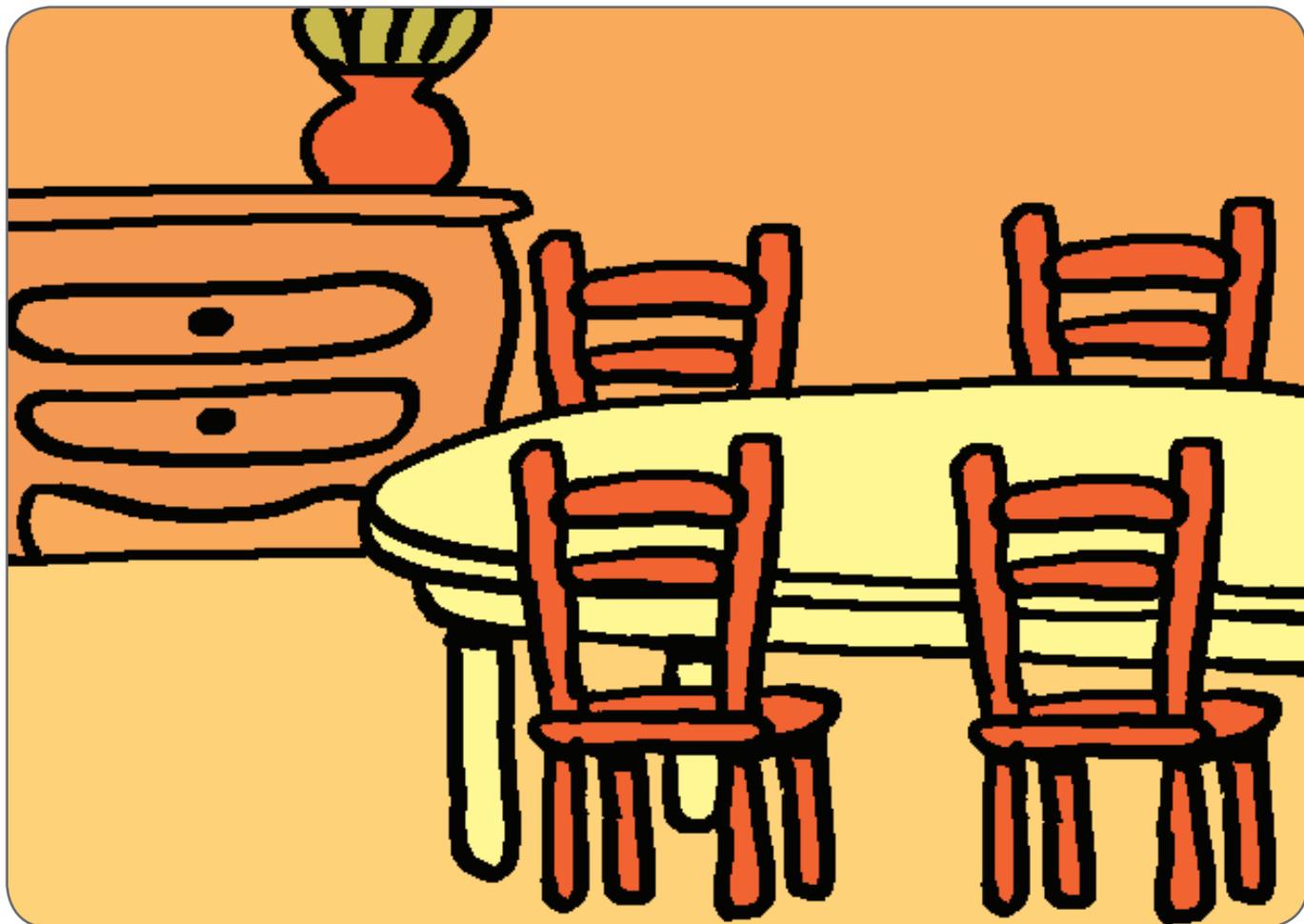
bedroom



bathroom



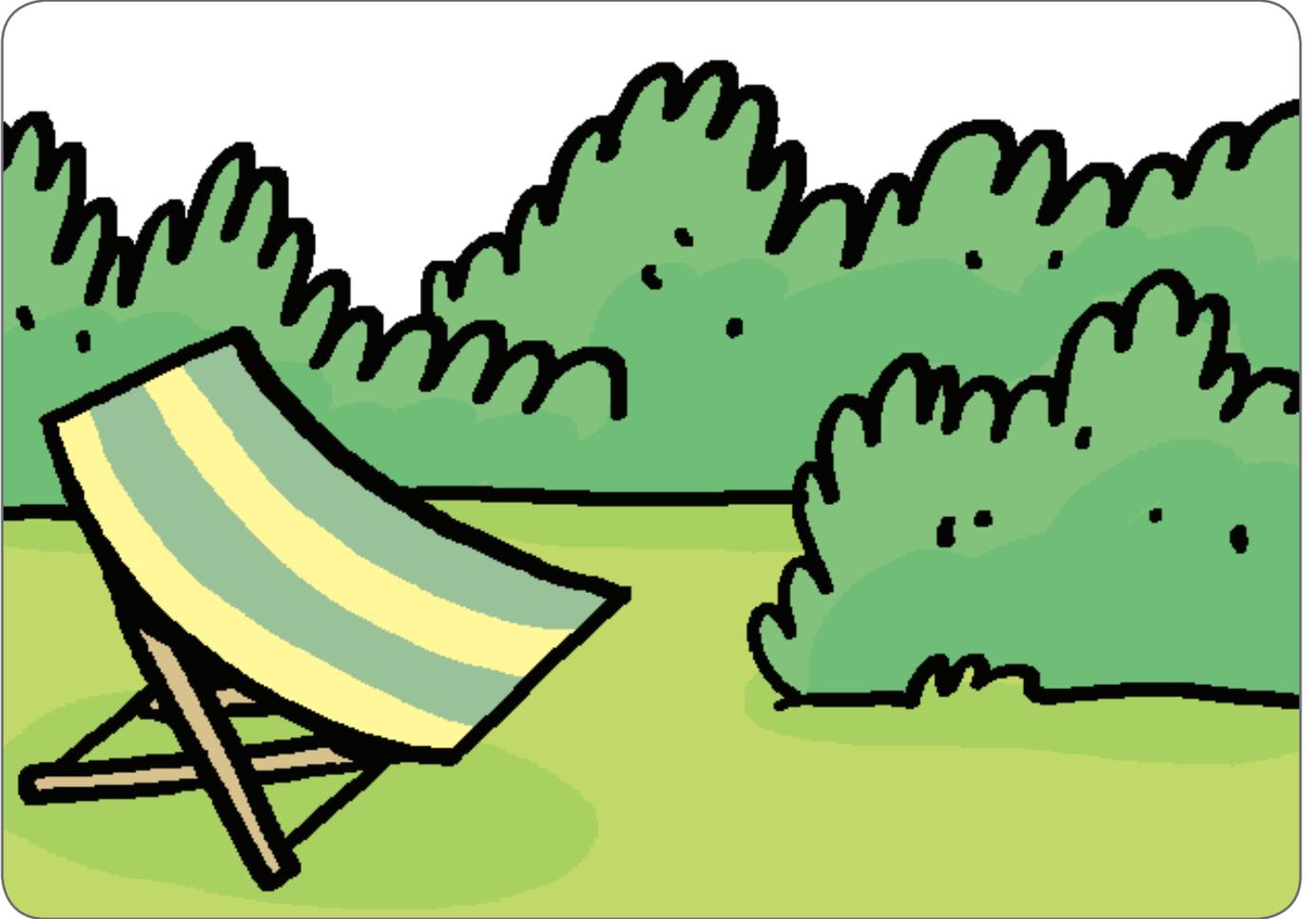
living room



dining room



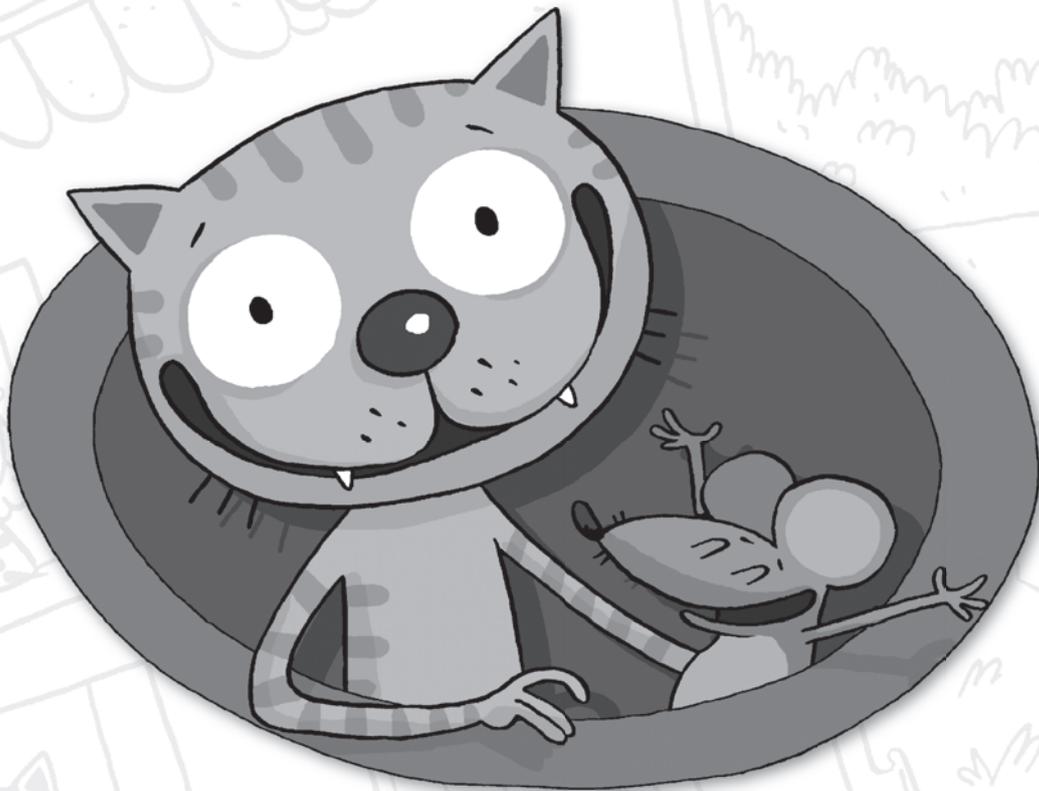
kitchen



garden

SÉQUENCE 1

Come to my house!



ANNEXE 2
MAISON

bedroom 1



bedroom 2



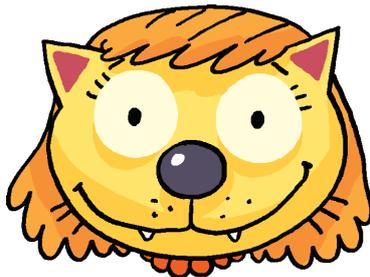
bathroom



living room



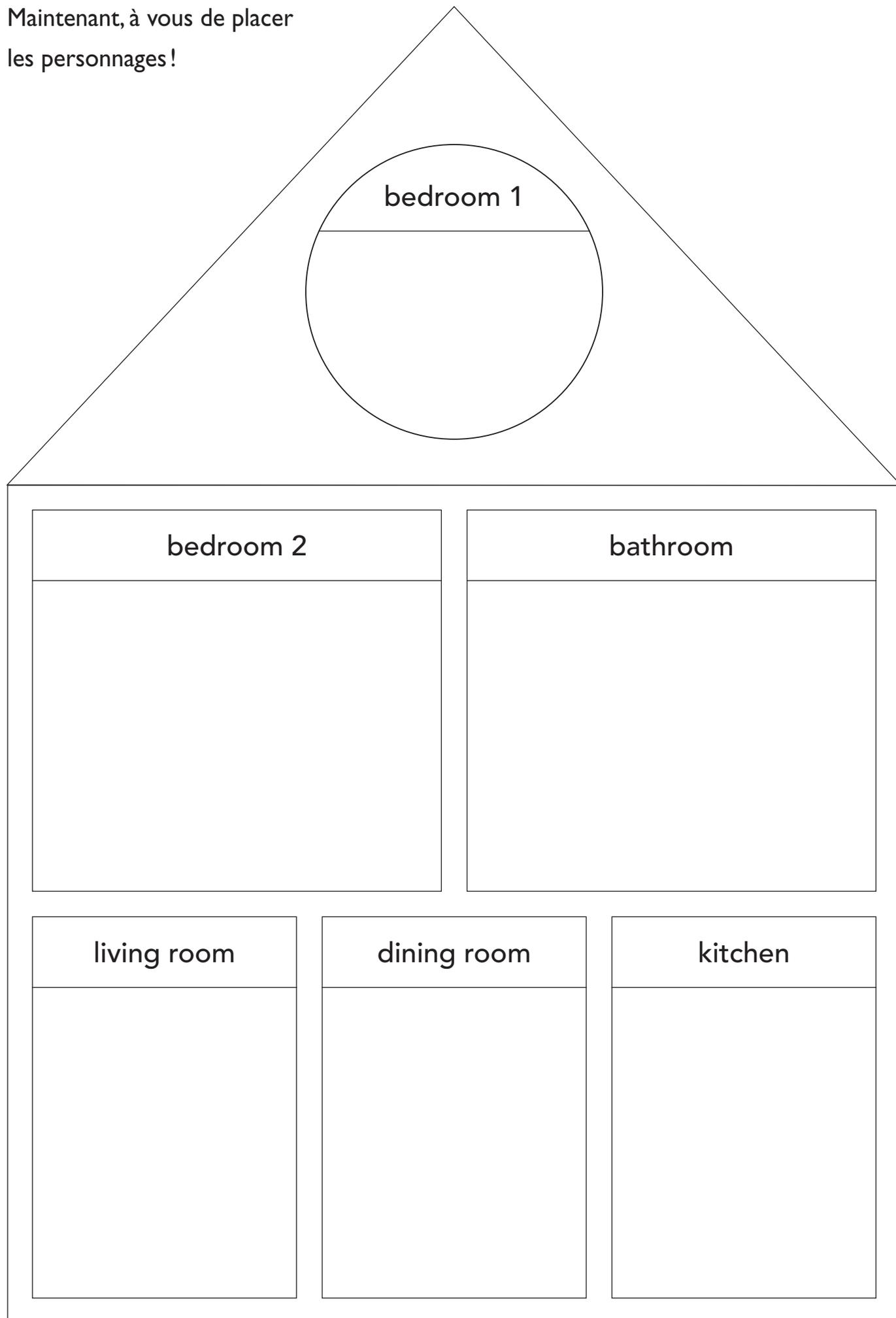
dining room



kitchen

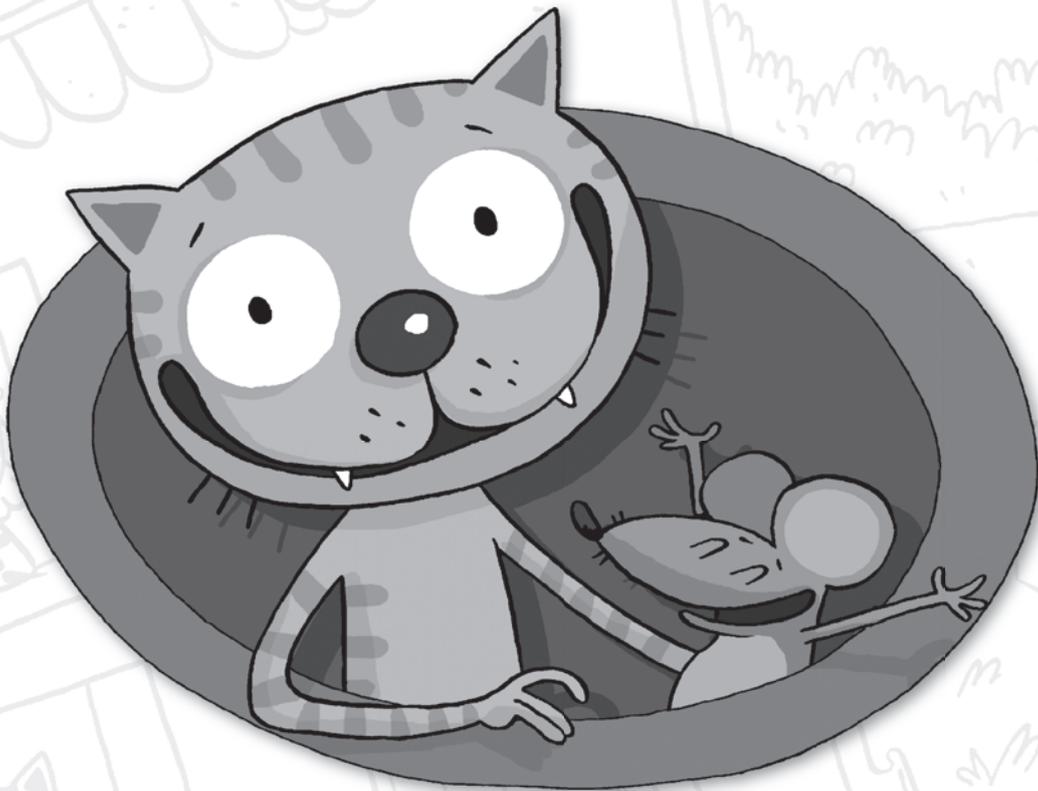


Maintenant, à vous de placer
les personnages !



SÉQUENCE 1

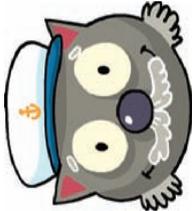
Come to my house!



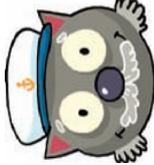
ANNEXE 3

JEU DU QUADRILLAGE

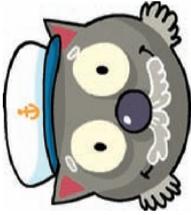
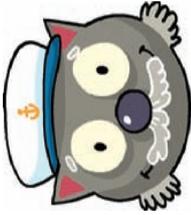
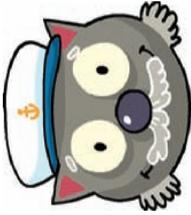
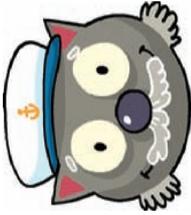
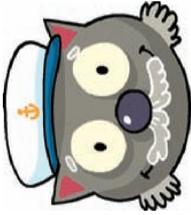
MODÈLE 1

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

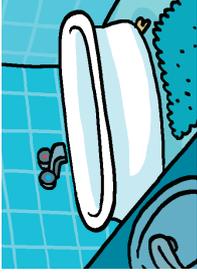
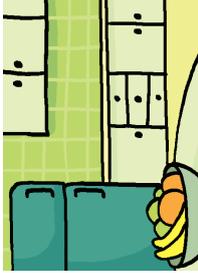
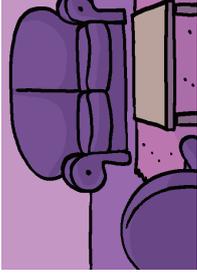
MODÈLE 2

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						

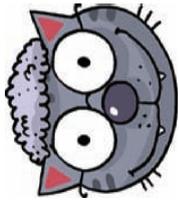
MODÈLE 3

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

MODÈLE 4

	A	B	C	D	E
1					
2			bedroom		dining room
3					
4	house				garden
5					

MODÈLE 5

	A	B	C	D	E
1					
2	parrot				
3					
4		grandfather			sister
5			mother		