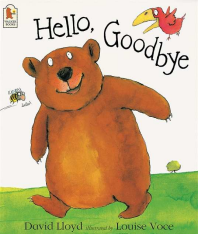


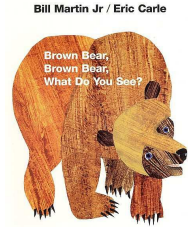
<p><u>Parler en continu</u> Dire son nom</p> <p><u>Comprendre à l'oral</u> Comprendre les consignes de classe</p> <p><u>Réagir et Dialoguer</u> Utiliser des formules de politesse : prise de congé</p>	<p>Listen Look Stand up Sit down Repeat</p> <p>Goodbye</p>	<p>Attention à la prononciation de « down » [daʊn]</p>	<p>placer devant un enfant. Les élèves répètent la question. L'enfant choisi dit « I'm + son prénom » et prend la place de l'enseignant.</p> <p>Simon says (Jacques a dit) : présentation des consignes de classe par l'enseignant à partir de gestes associés. Effectuer le jeu pour vérifier la compréhension : « Simon says « sit down » » (mimer). « Simon says « look » » (mimer). « Repeat » (si on effectue l'action, on a perdu puisqu'on n'a pas dit « Simon says »).</p> <p>Reprenre la chanson « The Hello song » en remplaçant « Hello » par « Goodbye ».</p>
<p><u>SEANCE 2</u></p> <p><u>Réagir et Dialoguer</u> Saluer</p> <p>Se présenter : répondre aux questions posées en donnant son nom</p>	<p><i>Hello</i></p> <p><i>What's your name?</i> <i>I'm</i></p>	<p>Album <i>Hello, goodbye</i>, David Lloyd et Louise Voce.</p> 	<p>Rebrassage* des notions de la séance 1 à partir de l'album <i>Hello, goodbye</i>.</p> <p>Lecture plaisir de l'album.</p> <p>Introduction d'une mascotte qui sera la référence du temps d'anglais (un ours en référence à l'album par exemple).</p>

<p><u>Comprendre à l'oral</u> Comprendre les consignes de classe</p> <p><u>Réagir et Dialoguer</u> Utiliser des formules de politesse : prise de congé</p> <p><u>Parler en continu</u> Reproduire un modèle oral : une phrase extraite d'une chanson</p>	<p><i>Listen</i> <i>Look</i> <i>Stand up</i> <i>Sit down</i> <i>Repeat</i></p> <p><i>Goodbye</i></p>	<p>Attention à la prononciation de « down » [daʊn]</p>	<p>La mascotte se présente et interroge les enfants en réinvestissant les éléments vus précédemment.</p> <p>L'ours ne parle qu'en anglais et donne les consignes de classe de la séance 1. Les enfants exécutent. Puis un élève donne les consignes à l'ours et/ou à un camarade (faire verbaliser le maximum d'enfants ou les faire jouer par petit groupe).</p> <p>Reprise de la chanson de la séance 1.</p>
<p><u>SEANCE 3</u></p> <p><u>Réagir et Dialoguer</u> Donner de ses nouvelles</p>	<p>How are you? I'm fine. I'm not fine.</p>	<p>Insister fortement sur le « not » pour marquer la négation</p>	<p>Rebrassage* des séances 1 et 2.</p> <p>L'enseignant interroge la mascotte (« How are you ? »). Elle est triste (flashcard associée). Il suggère alors de la câliner en mimant, ainsi elle va beaucoup mieux.</p> <p>Puis il s'adresse aux élèves : « How are you ? ». Les réponses possibles sont « I'm fine » ou « I'm not fine » (chacune est illustrée par une flashcard).</p>

			<p>Jeu : Les enfants viennent tirer une flashcard et doivent répondre à la question posée par l'enseignant ou la mascotte « How are you ? ».</p> <p>La question sera posée par l'enseignant ou la mascotte. Dans un premier temps, c'est la compréhension et la reproduction de la réponse qui importent.</p>
<p><u>SEANCE 4</u></p> <p><u>Réagir et dialoguer</u> Compter et dénombrer de 1 à 5</p> <p><u>Parler en continu</u> Reproduire un modèle oral : une comptine</p> <p><u>Comprendre à l'oral</u> Comprendre les consignes de classe</p> <p>Suivre des instructions courtes et simples</p>	<p>One Two Three Four Five</p> <p><i>Listen</i> <i>Look</i> <i>Stand up</i> <i>Sit down</i> <i>Repeat</i></p> <p>Clap your hands</p>	<p>Nombres</p>	<p>Comptine associant les nombres et les consignes de classe : « One, two, stand Up Three, four, sit down, Five, clap your hands »</p> <p>Jeu en EPS : Le filet du pêcheur. Un groupe d'enfants se tient par la main en cercle et forme le filet. L'autre groupe entre et sort du filet pendant que le premier groupe récite la comptine des nombres de 1 à 5. Le filet se baisse au nombre choisi en cachette. L'enseignant compte avec les enfants.</p>
<p><u>SEANCE 5</u></p> <p><u>Connaissance culturelles</u> Découvrir un pays anglophone</p>		<p>Angleterre</p>	<p>Localisation géographique sur une carte (France/England), découverte des drapeaux.</p>

<p><u>Réagir et dialoguer</u> Utiliser quelques adjectifs de couleur</p>	<p>Red Blue White</p>	<p>Couleurs</p> <p>Attention à la prononciation de « white » [waɪt]</p>	<p>La mascotte apporte sa valise et en sort un drapeau anglais. Placer ce drapeau sur la carte / placer celui de la France. Flashcards associées aux couleurs.</p> <p>Jeu du Inky pinky ponky (travail sur les couleurs) : l'enseignant chante « Inky, pinky, ponky, what color do you want ? » et répond « I want red » en montrant la flashcard du rouge. Ensuite, les élèves montrent un objet rouge. Phase 2 du jeu : supprimer la flashcard et montrer un objet correspondant à la couleur énoncée.</p>
<p><u>SEANCE 6</u></p> <p><u>Réagir et dialoguer</u> Compter et dénombrer de 1 à 5</p> <p>Utiliser quelques adjectifs de couleur</p>	<p><i>One</i> <i>Two</i> <i>Three</i> <i>Four</i> <i>Five</i></p> <p>Red Blue White</p>	<p>Couleurs</p> <p>Attention à la prononciation de « white » [waɪt]</p>	<p>Rebrassage* à travers un jeu : des cartes avec des chiffres de couleur sont affichées au tableau. L'enseignant envoie un enfant chercher le : « two, blue », etc ... Puis même jeu par groupes de deux élèves : un enfant demande un chiffre de couleur et l'autre donne la carte. L'enseignant vérifie la compréhension et la production.</p>

	<p>Black Yellow Pink</p>		<p>Enrichir le vocabulaire des couleurs grâce à l'introduction des nouvelles flashcards.</p> <p>Synthèse des acquis : une fiche par enfant contenant les nombres de 1 à 5 évidés, les colorier selon le code couleur donné à l'oral par l'enseignant.</p>
<p><u>SEANCE 7</u></p> <p><u>Connaissances culturelles</u> Halloween</p> <p><u>Parler en continu</u> Reproduire un modèle oral : une phrase extraite d'une comptine</p>	<p>Spider Web Bat Skeleton Happy Halloween</p> <p>Comptine "Spin, spider, spin"</p> <p>Spin, spider, spin Bit by bit Bit by bit The spider spins its web Fly, bat, fly Bit by bit Bit by bit The spider spins its web Shake skeleton shake</p>		<p>La mascotte apporte des objets ou images liés à Halloween.</p> <p>Apprentissage de la comptine en mimant puis en utilisant les flashcards.</p> <p>Dessin d'Halloween : Tracer la toile d'araignée et dessiner (ou coller) les autres personnages de la comptine selon l'ordre donné par l'enseignant.</p> <p><u>Activités complémentaires</u> : -faire une Pumpkin soup</p>

	Bit by bit Bit by bit The spider spins its web Happy Halloween		-fabriquer une Jack O'Lantern
<p><u>SEANCE 8</u></p> <p><u>Réagir et dialoguer</u> Mémoriser du vocabulaire (vocabulaire des animaux)</p> <p>Utiliser quelques adjectifs de couleur</p> <p><u>Comprendre à l'oral</u> Suivre le fil d'une histoire très courte avec des aides appropriées : album de littérature de jeunesse adapté à l'âge des élèves</p> <p>Comprendre les consignes de classe</p> <p><u>Comprendre à l'oral</u> Suivre des instructions</p>	Bear Bird Duck Horse Frog <i>Red</i> <i>Yellow</i> <i>Blue</i> Brown Green Sit down Stand up Clap your hands	Album <i>Brown Bear, Brown Bear, What do you see?</i> , Eric Carle. 	Rebrassage* des éléments vus précédemment. La mascotte sort de sa valise l' album <i>Brown bear, brown bear, what do you see?</i> Si les élèves ont déjà rencontré cet album dans leur scolarité, on en proposera un autre, par exemple <i>Polar Bear, Polar Bear, What do you hear</i> ou <i>Dear Zoo</i> . Lecture de l'album par l'enseignant. Apprentissage du vocabulaire des premiers animaux du livre avec les flashcards, compléter avec les deux nouvelles couleurs. Jeu : Chaque enfant reçoit le masque d'un animal et doit réagir à la consigne donnée « Bear, sit down »... Par groupe, les enfants produisent eux-mêmes les consignes.

SEANCE 9

Réagir et dialoguer

Mémoriser du vocabulaire
(vocabulaire des animaux)

Bear
Bird
Duck
Horse
Frog
Cat
Dog
Sheep
Goldfish

Utiliser quelques adjectifs de couleur

Red
Yellow
Blue
Brown
Green
White
Black
Purple

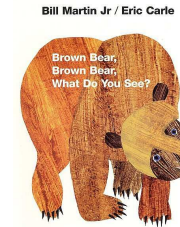
Répondre à des questions sur des
sujets familiers

What do you see?
I see a ... (couleur +
animal).

Comprendre à l'oral

Suivre le fil d'une histoire très courte
avec des aides appropriées : album de
littérature de jeunesse adapté à l'âge
des élèves

Album *Brown Bear, Brown Bear, What do
you see?*, Eric Carle.



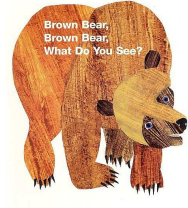
Rebrassage* du vocabulaire des
couleurs.

Relecture de l'**album** *Brown bear,
brown bear, what do you see?* en
répétant les formules, par exemple :
"Brown bear, brown bear, what do
you see?"
"I see a red bird looking at me."

Apprentissage du vocabulaire des
derniers animaux du livre avec les
flashcards.

Jeu : Cinq enfants prennent une carte
avec un animal colorié et viennent au
tableau.

Un enfant interroge : « ... , what do
you see ? » et un enfant répond en
fonction de la carte tirée.

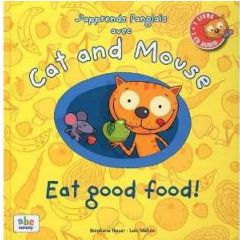
<p><u>SEANCE 10</u></p> <p><u>Comprendre à l'oral</u> Suivre des instructions courtes et simples</p> <p><u>Parler en continu</u> Reproduire un modèle oral : une comptine</p>	<p>Adaptation de la comptine "Teddy bear, teddy bear" Clap your hands Sit down Stand up Turn around Run Jump Walk</p>		<p>La mascotte présente son ami Teddy bear (un autre ours). Ce dernier apprend une comptine aux enfants. Utilisation de flashcards pour la mémorisation.</p> <p>Prolonger la comptine avec de nouvelles consignes à réaliser dehors ou en salle de motricité : « Teddy bear, teddy bear, run. Teddy bear, teddy bear, jump... » Le maître donne la consigne, puis un élève prend sa place.</p>
<p><u>SEANCE 11</u></p> <p><u>Comprendre à l'oral</u> Suivre le fil d'une histoire très courte avec des aides appropriées : album de littérature de jeunesse adapté à l'âge des élèves</p>		<p>Album <i>Brown Bear, Brown Bear, What do you see?</i>, Eric Carle.</p> <p>Bill Martin Jr / Eric Carle</p> 	<p>Réaliser un livre à la manière de <i>Brown bear, brown bear, what do you see ?</i> ou de l'album étudié.</p> <p><u>Activités complémentaires</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - revoir le vocabulaire des animaux à partir d'animaux en plastique, travailler sur d'autres noms d'animaux.
<p><u>SEANCE 12</u></p> <p><u>Connaissances culturelles</u> Noël (mémoriser du vocabulaire associé)</p>	<p>Christmas Christmas tree Santa Claus ou Father</p>		<p>La mascotte apporte de quoi réaliser un sapin de Noël. On utilise alors le vocabulaire associé.</p>

<p><u>Parler en continu</u> Reproduire un modèle oral : une phrase extraite d'une chanson</p> <p><u>Réagir et dialoguer</u> Formuler des souhaits : Noël</p>	<p>Christmas Bauble Star</p> <p>Merry Christmas</p>		<p>Les enfants fabriquent une carte de Noël avec un sapin en couverture. Ils viennent demander les objets qu'ils veulent coller dessus en les nommant.</p> <p>Apprentissage de la chanson : « We wish you a Merry Christmas ».</p>
<p><u>SEANCE 13</u></p> <p><u>Connaissances culturelles</u> Noël (mémoriser du vocabulaire associé)</p> <p><u>Parler en continu</u> Reproduire un modèle oral : une phrase extraite d'une chanson</p> <p><u>Réagir et dialoguer</u> Formuler des souhaits : Noël</p>	<p>What do you want? I want ... <i>A teddy bear</i> A doll A car A ball A bike</p>		<p>La mascotte apporte sa liste de Noël (images). On nomme ce qu'il y a sur la liste : jouet + couleur. On réalise une liste collective en utilisant les mêmes jouets que la mascotte. On demande à chaque enfant: "What do you want (for Christmas)?" L'élève choisit et nomme un jouet. On lui donne alors un dessin du jouet qu'il va devoir colorier.</p> <p>Revoir la chanson : « We wish you a Merry Christmas ».</p>
<p><u>SEANCE 14</u></p> <p><u>Réagir et dialoguer</u> Compter et dénombrer de 1 à 10</p>	<p>Question simplifiée: "How many?"</p>		<p>Jeu sur cartes à points : revoir les nombres de 1 à 5, découvrir les nombres de 6 à 10. -reconnaissance et manipulation.</p>

<p><u>Connaissances culturelles</u> Les élèves anglais commencent à compter avec l'index et terminent par le pouce.</p>	<p><i>One Two Three Four Five Six Seven Eight Nine Ten</i></p> <p>Demande simplifiée : Give me 6.</p>		<p>Jeu avec collections -reconnaissance et manipulation.</p>
<p><u>SEANCE 15</u></p> <p><u>Réagir et dialoguer</u> Compter et dénombrer de 6 à 10</p> <p><u>Parler en continu</u> Reproduire un modèle oral : une comptine</p>	<p><i>One Two Three Four Five Six Seven Eight Nine Ten</i></p> <p>Comptine "Ten Little Indians" 1 little, 2 little, 3 little Indians 4 little, 5 little, 6 little Indians 7 little, 8 little, 9 little Indians 10 little Indian boys.</p>		<p>Jeu EPS/Maths/Anglais : constituer plusieurs équipes. Chacune doit aller chercher en relais le nombre d'objets (bouchons, balles, ...) demandé et les placer dans une barquette ou un cerceau. Exemple de consigne : « Give me 7. Go ! »</p> <p>Activité TICE/Anglais : illustrer la comptine et manipuler en « copier/coller » pour reconstituer des collections de petits indiens.</p> <p>Jeu en doublette : réaliser la collection demandée par un camarade « Give me 9 indians ».</p>
<p><u>SEANCE 16</u></p> <p><u>Connaissances culturelles</u> Happy birthday song</p> <p><u>Réagir et dialoguer</u> Se présenter : dire son âge</p> <p>Formuler des souhaits : anniversaire</p>	<p>Happy Birthday song</p> <p>How old are you? I'm ...</p> <p>Happy birthday</p>		<p>Utiliser une situation réelle d'anniversaire pour introduire la notion en contexte (anniversaire de la mascotte, d'un élève...)</p> <p>Chanter la chanson "Happy birthday": La personne concernée remercie en utilisant la formule "Thank you". Chacun donne ensuite son âge en</p>

<p>Utiliser des formules de politesse : remercier</p> <p><u>Parler en continu</u> Reproduire un modèle oral : une chanson Dire son âge</p> <p><u>Comprendre à l'oral</u> Age donné par une personne.</p>	<p>Thank you</p>		<p>répondant à l'enseignant qui demande "How old are you?".</p> <p>Activité TICE/Anglais Comprendre l'âge donné par un animal connu et manipuler en « copier/coller » pour reconstituer la collection de bougies sur le gâteau correspondant à l'âge indiqué. Sur le support, on aura 10 gâteaux, chaque gâteau sera associé au portrait d'un animal, la quantité n'est donnée qu'oralement par consigne de l'enseignant : « The bear says : I'm 7 ».</p>
<p><u>SEANCE 17</u></p> <p><u>Connaissances culturelles</u> Happy birthday song</p> <p><u>Parler en continu</u> Reproduire un modèle oral : une chanson</p> <p><u>Réagir et dialoguer</u> Mémoriser le vocabulaire des animaux Formuler des consignes</p>	<p>Crocodile <i>Bear</i> Penguin Hippopotamus Lion Turtle</p>		<p>Video « Spot's birthday party » <i>L'album équivalent pourra être présenté en amont ou en aval de cette séance.</i></p> <p>Montrer la vidéo de l'anniversaire de Spot à la classe puis lui chanter « Happy birthday ».</p> <p>Repérer les animaux et apprendre le vocabulaire correspondant. <i>Attention ! les animaux sont appelés par leurs prénoms dans le dessin animé.</i></p>

<p><u>Comprendre à l'oral</u> : repérer des mots connus dans un flot langagier authentique</p>	<p><i>I can see...</i></p>		<p>Reconstituer l'ordre chronologique d'apparition des animaux.</p> <p>Reconstituer un nouvel ordre en suivant les consignes d'un camarade « Number One : lion ».</p>
<p><u>SEANCE 18</u></p> <p><u>Connaissances culturelles</u> Hide and seek (cache-cache)</p> <p><u>Parler en continu</u> Reproduire un modèle oral : formules de jeu</p> <p><u>Comprendre à l'oral</u> Formule de félicitation</p>	<p>Let's play hide and seek! 1, 2...10 Ready or not, here comes + prénom Got you</p> <p>Well done ! Excellent !</p>		<p>Video « Spot's birthday party » Visionner la vidéo.</p> <p>Jeu « Hide and seek » (cache-cache) : repérer le principe du jeu auquel jouent Spot et ses amis puis le faire vivre aux élèves: -on commence le jeu : « Let's play hide and seek ! », -on compte de 1 à 10 puis on dit « Ready or not, here comes + prénom », -on cherche les camarades, lorsqu'on en trouve un, on dit : « Got You ! » (attrapé !)</p> <p>Le professeur et/ou la mascotte félicite(nt) les participants.</p>
<p><u>SEANCE 19</u></p> <p><u>Réagir et dialoguer</u> Présenter quelqu'un</p>	<p>Who is this? This is...</p>		<p>L'enseignant présente un enfant avec la formule « This is ... » et chacun à son tour présente un camarade.</p> <p>Jeu du copain mystère : on a découpé des morceaux de portraits d'élèves de la classe, il faut deviner de qui il s'agit</p>

			<p>et dire « This is... ».</p> <p>Jeu de photo flash : idem mais la photo complète est montrée très vite avant d'être cachée.</p> <p>Jeu de la découverte progressive ou du cache : idem mais la photo est dévoilée progressivement derrière un cache.</p>
<p><u>SEANCE 20</u></p> <p><u>Réagir et dialoguer</u> Mémoriser le vocabulaire des aliments</p> <p><u>Parler en continu</u> Reproduire un modèle oral</p> <p><u>Comprendre à l'oral</u> Suivre le fil d'une histoire très courte avec des aides appropriées : album de littérature de jeunesse adapté à l'âge des élèves</p> <p><u>Connaissances culturelles</u> Yummy !</p>	<p>Apple Banana Cherries Strawberry Orange</p> <p>Comptine "I love fruit" Bananas, bananas, good to eat Strawberries, strawberries, oh so sweet Apples, apples off a tree Cherries, cherries all for me Oranges, oranges everyday 5 fruits a day keep the doctor away</p>	<p>Album <i>J'apprends l'anglais avec Cat and Mouse, Eat good food!</i>, Stéphane Husar</p> 	<p>Lire seulement la première partie de l'album aux élèves, à savoir celle concernant les fruits.</p> <p>Apprendre et manipuler le vocabulaire des fruits (utiliser des flashcards, des fruits en plastique, ...)</p> <p>Apprendre la comptine.</p> <p>Dessiner les fruits en respectant l'ordre chronologique de la comptine</p>

<p><u>SEANCE 21</u></p> <p><u>Réagir et dialoguer</u> Mémoriser le vocabulaire des aliments</p> <p><u>Parler en continu</u> Reproduire un modèle oral</p> <p><u>Comprendre à l'oral</u> Suivre le fil d'une histoire très courte avec des aides appropriées : album de littérature de jeunesse adapté à l'âge des élèves</p> <p><u>Connaissances culturelles</u> Yummy !</p>	<p><i>Apple</i> <i>Banana</i> <i>Cherries</i> <i>Strawberry</i> <i>Orange</i></p> <p>Comptine "I love fruit" Bananas, bananas, good to eat Strawberries, strawberries, oh so sweet Apples, apples off a tree Cherries, cherries all for me Oranges, oranges everyday 5 fruits a day keep the doctor away</p>	<p>Album <i>J'apprends l'anglais avec Cat and Mouse, Eat good food!</i>, Stéphane Husar</p> 	<p>Relecture de la première partie de l'album.</p> <p>Rebrassage* du vocabulaire et de la comptine.</p> <p>Jeu de rôle (sketch) Cat and mouse</p> <p>"Hello Cat! Look at this!" "What is it, Mouse?" "It's a ... Taste it! It's good!" "Yummy! Thank you, Mouse! "</p>
<p><u>SEANCE 22</u></p> <p><u>Réagir et dialoguer</u> Mémoriser le vocabulaire des aliments</p>	<p>Tomato Potato Lettuce Carrot Mushroom Meal</p>	<p>Album <i>J'apprends l'anglais avec Cat and Mouse, Eat good food!</i>, Stéphane Husar</p> 	<p>Lire seulement la deuxième partie de l'album aux élèves, à savoir celle concernant les légumes.</p> <p>Apprendre et manipuler le vocabulaire des légumes (utiliser des flashcards, des légumes en plastique, ...)</p>

<p><u>Parler en continu</u> Reproduire un modèle oral</p> <p><u>Comprendre à l'oral</u> Suivre le fil d'une histoire très courte avec des aides appropriées : album de littérature de jeunesse adapté à l'âge des élèves</p> <p><u>Connaissances culturelles</u> Yummy !</p>	<p>Soup</p> <p>Give me...</p>		<p>Activité « my soup » : composer une soupe personnelle et demander à un camarade d'aller chercher les ingrédients. Exemple : « Give me 5 potato(es)... ». Illustrer sa recette.</p>
<p>SEANCE 23</p> <p><u>Réagir et dialoguer</u> Mémoriser le vocabulaire des aliments</p> <p><u>Parler en continu</u> Reproduire un modèle oral</p> <p><u>Comprendre à l'oral</u> Suivre le fil d'une histoire très courte avec des aides appropriées : album de littérature de jeunesse adapté à l'âge des élèves</p> <p><u>Connaissances culturelles</u> Yummy !</p>		<p>Album <i>J'apprends l'anglais avec Cat and Mouse, Eat good food!</i>, Stéphane Husar</p> 	<p>Activité « Enjoy your meal » : proposer un menu à un camarade en présentant les différents aliments comme un serveur :</p> <p>“Hello Cat!” “Hello Mouse!” “Mushrooms, carrots, apples.” “Enjoy your meal!” “Thank you Cat!”</p>

REMARQUES :

Il est rappelé qu'au cycle 2, « l'entrée dans la langue et dans la culture doit être majoritairement orale, à travers des tâches simples, **en compréhension, reproduction et progressivement en production** » (BO n°1 du 5 janvier 2012).

Les activités proposées peuvent être complétées par des rituels au début de chaque journée de classe ou pour débiter les séances (pour plus d'information, cliquer sur le lien suivant : http://www.ac-clermont.fr/ia03/pedagogie/elve/doc/Les_rituels_en_anglais_et_en_allemand.pdf).

* Le mot « rebrassage » signifie que l'on revoit certains éléments abordés lors de séances précédentes. Les éléments présentés en italique en font partie.