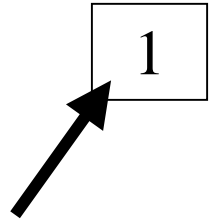
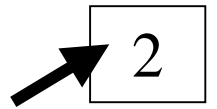


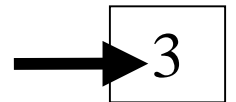
Hickory Dickory Dock,  
The mouse runs up the clock  
The clock strikes one  
The mouse runs down  
Hickory Dickory Dock



Hickory Dickory Dock,  
The mouse runs up the clock  
The clock strikes two  
The mouse says "BOO !"  
Hickory Dickory Dock,



Hickory Dickory Dock,  
The mouse runs up the clock  
The clock strikes three  
The mouse says "Weee!"  
Hickory Dickory Dock,



Hickory Dickory Dock,  
The mouse runs up the clock  
The clock strikes four  
The mouse says "No more!"  
Hickory Dickory Dock,



# Hickory Dickory Dock...

## Lexique:

Mouse, clock, one ,  
two, three, four,

## Structures:

(to) run, (to) strike,  
(to) say.

## Activités langagières

Compréhension orale  
Production orale

## Compréhension Orale

1. Ecoute libre de la chanson
2. Laisser les élèves réagir. Commentaires. Demander ce qu'ils ont compris, ce qu'ils ont reconnu, les mots qu'ils ont repéré, etc... Ne pas donner d'explications supplémentaires.
3. Ecoute de la chanson avec mime du maître.  
Faire les mouvements du balancier d'une horloge avec les deux bras  
Hickory – Dickory – Dock  
→ ← →  
  
Mouvement ascendant avec les mains pour "runs up"  
Claquement de mains sur "strikes" et montrer avec les doigts les nombres "one", "two", "three", "four"  
Mouvement descendant pour "runs down"  
Mouvement de balancier pour "Hickory, Dickory Dock"  
Mimer l'action de pleurer pour "Boo !" de joie pour "Weee !"  
Faire non avec la main pour "No more !"
4. Laisser les élèves réagir. Commentaires. Demander ce qu'ils ont compris, ce qu'ils ont reconnu, les mots qu'ils ont repéré, etc...
5. Demander aux élèves combien ils ont entendu de nombres.
6. Ecoute du CD pour validation. (avec la gestuelle du maître)
7. Demander aux élèves comment se disent exactement ces nombres
8. Le maître montre un nombre sur ses doigts (entre un et quatre) et les élèves doivent dire le mot anglais, puis il dit un nombre et les élèves montrent. (**Pour montrer "1", les anglais commencent avec l'index et non avec le pouce !**)
9. Ecoute de la chanson. Le maître montre les différentes Flash-cards au moment où les mots sont prononcés. (mouse – clock )

Matériel nécessaire: 4 Flash-cards – plusieurs jeux de 4 petites images

10. Distribution des petites images (mouse – clock) à quelques élèves qui devront les montrer au moment où on les entend (tout le monde n'en aura pas, mais on pourra changer)
11. Ecoute de la chanson. Le maître demande de faire les gestes des actions simultanément. (runs up – runs down – boo ! – wee ! – no more !)

### Production Orale

12. Jeu de "Simon says"  
Pas de consigne préalable.  
Le maître dit:
  - Simon says "Strike Three !"(Réponse attendue: les élèves doivent taper trois fois dans leurs mains)  
Pour jouer, on procèdera de la même façon que dans le chapitre précédent)
  - Simon says "Say Wee !",
  - Simon says "Run" etc..

Petit à petit, le maître va déléguer l'activité à des élèves qui vont le remplacer comme meneurs de jeu. Pour cela, il n'est pas nécessaire de demander à un élève de venir face à la classe. Il est même préférable pour le mettre en confiance, de se rapprocher de lui, voire de deux élèves qui pourront s'entraider.

13. Les élèves feront peut-être la remarque que certains mots se ressemblent. Par exemple "mouth" vu dans la comptine précédente et "mouse" rencontré ici. On pourra revenir au support audio des deux comptines et à l'illustration pour en percevoir la différence.

