

Préparations de séquences sur les « Compétences de base ».

**Dire que l'on est capable ou pas
Décrire un animal.**

*« My dog can walk » (Let's chant, let's sing, vol 2, p 20) by Carolyn Graham
Oxford.University.Press*

Fonction : Qualifier une personne, un animal.

Structures : He can !
He can't !

Lexique : a dog / a bird / a fish
(to) walk / (to) talk / (to) fly / (to) swim / (to) sing / (to) say /
Hi ! / Bye !

My dog can walk. Let's chant, let's sing Vol 2 p 20.			Eléments Culturels	oui non
Objectifs:	Fonction(s) Structure(s)	Dire que l'on est capable ou pas. Parler d'un animal. He can ! / He can't !		
	Lexique	dog / bird / fish / walk / talk / fly / swim / sing / say / Hi ! / Bye !		

Etapas	Dérroulement	Matériel	Org.	Durée
Compréhension Taches d'écoute Acquisition des structures et du lexique				
1	Ecoute du Jazz Chant. (commentaires)	K7 ou CD	Classe	3 mn
2	Tâche : Le maître demande combien il y a d'animaux. <u>Count !.</u> (attention, bird y est deux fois.)		Groupes	3 mn
3	Plusieurs écoutes supplémentaires possibles.	K7 ou CD		
4	Lexique : Si certains animaux ne sont pas connus, présenter les flash-cards pendant les écoutes du Chant pour appropriation.		Classe	
5	Tâche : Le maître demande quels sont les animaux. "What's their name ?"		Groupes	3 mn
6	Ecoute validation par l'audio.	K7 ou CD		
7	Tâche : Le maître demande de mettre les animaux dans l'ordre: number one : a cat, number two : a dog... etc...(pour cela, il distribue un jeu d'images par groupe de trois élèves.)		Groupes	3 mn
8	Acquisition des différentes actions : Pendant l'écoute du « chant », le maître montre les flash-cards qui correspondent à chaque animal	K7 ou CD	Classes	
9	Acquisition des verbes d'action. Jeu : « Simon says » Grâce à la version anglaise de « Jacques a dit », les élèves vont mémoriser physiquement les actions visées. « Simon says : walk / talk / swim / fly / say Helloetc...		Classes	5 mn
10	« Can et Can't ». S'ils n'ont pas été vus antérieurement, proposer des activités de ce type : Le maître prend un animal en peluche (ours, chien, etc...) <i>Il lui attache les pattes ou lui masque les yeux. Puis il dit aux élèves : My dog / bear can't walk / can't see... He can't walk, he can't see.</i> Ensuite, il libère la peluche et dit : <i>My dog / bear can walk, / can see... He can walk, he can see.</i>		Classes	5 mn
11	Repérage phonologique.(1^{ère} partie.) Le maître demande aux élèves de repérer des mots qui ont le même son. (Voir feuille jointe.)	K7 ou D	Groupes	5 mn
12	Jeu n°1 : Les élèves jouent par deux. (voir fiche jointe)		Pair work	
13	Reconstitution du Jazz Chant. Tâche : Par groupes, demander aux élèves de reconstituer le Chant. (en partie ou en totalité) On peut reconstituer le Jazz Chant avec ou sans flash-cards. Dans sa totalité ou par morceaux		Groupes	3 mn
14	Ecoute validation par l'audio:	K7 ou CD		

Compréhension et Production d'écrit				
15	Repérage phonologique.(2^{ème} partie.) (voir feuille jointe)	Photocop.	Indiv.	
16	Exercice de lecture d'écrit. (voir feuille jointe)	Photocop.	Indiv.	
<i>Evaluation (faire fiche spécifique)</i>				

Autres supports possibles				
<i>Autres jeux ou activités possibles</i>				
Autres structures, autre lexique				

Repérage phonologique

But : Repérer et isoler des sons.
Réagir aux sons par un geste précis.

Disposition : La classe est partagée en trois groupes de même taille.
Dans chaque groupe, les élèves se font face, de façon à pouvoir se corriger si besoin.

Déroulement :
1^{ère} partie :

Pendant l'écoute du chant,
chaque élève du groupe 1 lèvera la main lorsqu'il entendra le son [o :].
chaque élève du groupe 2 touchera sa poitrine lorsqu'il entendra le son [I]
chaque élève du groupe 3 écartera les bras lorsqu'il entendra le son [aI]

Les mots associés sont les suivants :

walk / talk

fish / swim / sing

Hi ! / fly / Bye !

2^{ème} partie :

Distribution individuelle du texte du Jazz Chant. Les élèves doivent repérer les sons en coloriant les mots qui les contiennent. La démarche de chacun sera libre.

Jeu n°1

Matériel : *Aucun*

Nombre de joueurs : Par deux

But du jeu : Deviner l'animal choisi par l'adversaire.

Déroulement : Le joueur A choisit dans sa tête un animal parmi ceux du Jazz chant ou ceux déjà étudiés dans l'année par la classe. Le joueur B lui pose la question :
Can he fly ?
Le joueur A lui répond selon le cas :
Yes, he can ou No, he can't.
Chaque joueur a la possibilité de poser trois questions à la suite pour trouver l'animal. S'il y parvient au bout des trois questions, il marque un point, s'il y parvient au bout de deux questions, il marque deux points et s'il y parvient après une seule question, il marque trois points. Le joueur adverse pose les questions à son tour.
Le comptage des points se fait en anglais.

Durée : Fixée par le maître.
Soit un temps imparti, soit le premier des joueurs arrivé à 10 points.

My dog can walk, but he can't talk
He can walk.
But he can't talk.




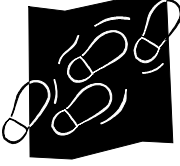



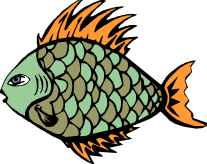

My bird can fly, but he can't swim.
He can fly.
But he can't swim.

My fish can swim, but he can't fly.
He can swim.
But he can't fly.

My bird can sing. My bird can fly.
But he can't say « Hi ! »
And he can't say « Bye ! »

Flash-cards élève



Voici un Jazz Chant.

Lis-le et complète le tableau ci-dessus avec :

- X pour can't
- ✓ pour can



My cat can jump but he can't fly.
He can jump, but he can't fly

My dog can't talk but he can swim,
He can't talk, but he can swim.

My fish can't fly but he can talk
He can't fly, but he can talk ;

My bird can jump but he can't walk
He can jump, but he can't walk.

Préparations de séquences sur les « Compétences de base ».

**Demander quelque chose à quelqu'un.
Dire que l'on est capable ou pas.**

*« Can your pony sing ? » (Let's chant, let's sing, vol 2, p 21) by Carolyn Graham
O.U.P*

Fonctions : Poser une question à quelqu'un
Qualifier une personne.
Répondre positivement ou non.

Structures : Can your ?
Yes, he can !
No, he can't !

Lexique : a pony, a dog, a cat, a fish, a brother, a tree, (to) sing, (to) dance,
(to) open, (to) swim, (to) jump, (to) climb,...

Can your pony sing ?

Can your pony sing ?

No, he can't.

Can your dog dance ?

No, he can't.

Can your cat count to four ?

Can he open the door ?

No, he can't

No, he can't

No, he can't.

Can your fish swim ?

Yes, he can.

Can your frog jump ?

Yes, he can.

Can your brother climb a tree ?

Can he count to three ?

Yes, he can.

Yes, he can.

Yes, he can.

Can your pony sing ? Let's chant, let's sing Vol 2 p 21.			Eléments Culturels	oui <u>non</u>
Objectifs:	Fonction(s) Structure(s)	Poser une question . Répondre positivement ou non. Can your... ? / Yes, He can ! / No, he can't !		
	Lexique	Pony, dog, cat, fish, frog, brother, tree, to sing, to dance, to count, to open, to swim, to jump, to climb, your, He.		

Etapas	Déroulement	Matériel	Org.	Durée
Compréhension Taches d'écoute Acquisition des structures et du lexique				
1	Ecoute du Jazz Chant. (commentaires)	K7 ou CD	Classe	3 mn
2	Tâche : Le maître demande combien il y a d'animaux. Count !.		Groupes	
3	Plusieurs écoutes supplémentaires possibles pour validation	K7 ou CD		
4	Lexique :Si certains animaux ne sont pas connus, présenter les flash-cards pendant les écoutes du Chant pour appropriation.		Classe	
5	Tâche : Le maître demande quels sont les animaux. "What's their name in English?"		Groupes	3 mn
6	Ecoute validation par l'audio.	K7 ou CD		
7	Tâche : Le maître demande de mettre les animaux dans l'ordre: number one : a cat, number two : a dog... etc...(pour cela, il distribue un jeu d'images par groupe de trois élèves.)	Petites FC	Groupes	3 mn
8	Acquisition des différentes actions : Pendant l'écoute du « chant », le maître montre les flash-cards d'action qui correspondent à chaque animal	Grandes FC	Classe	
9	Acquisition des verbes d'action. Jeu : « Simon says » Grâce à la version anglaise de « Jacques a dit », les élèves vont mémoriser physiquement les actions visées. « Simon says : sing / dance / count / open the door / swim / jump / climb..... »		Classe	5 mn
10	Tâche : Le maître demande aux groupes quelle action correspond à chaque animal.		Groupes	3 mn
11	Ecoute validation par l'audio. On peut demander à un ou des groupes de placer les grandes flash-cards dans l'ordre au tableau.	Grandes FC		
12	Tâche : Le maître demande quelles sont les réponses aux questions. ex : Un groupe d'élèves pose une question : Can a pony sing ? un autre groupe d'élèves doit fournir la réponse.		Groupes	3 mn
13	Ecoute validation par l'audio. Si la réponse est Yes ou No, on peut demander de réécouter pour obtenir la formule complète, Yes, he can ou No, he can't.	K7 ou CD	Groupes	
14	<p>➡ He. On peut choisir de ne pas traiter « He », car il peut être vu plus tard en opposition à « she » dans un autre Jazz Chant.</p> <p>➡ Brother. Les élèves vont peut-être remarquer qu'ils ne le connaissent pas. Si tel est le cas on peut le traiter en présentant la rapidement la famille afin de faciliter la compréhension.</p> <p>➡ Your. Si le sens de ce mot n'a pas encore été vu, le maître peut le donner par la gestuelle. Your chair, my chair, your nose, my nose, etc...</p>			









Production orale des structures et du lexique en situation de communication authentique.				
15	Jeu n°1 « Can your ... » (Par deux, voir règle jointe.)		Groupes	10 mn

<u>Compréhension et Production d'écrit.</u>				
16	Jeu n° 2 Jeu de cartes (Par trois, voir règle jointe.)		Groupes	10 mn

<i>Evaluation (faire fiche spécifique)</i>				
--	--	--	--	--

Autres supports possibles				
<i>Autres jeux ou activités possibles</i>				
Autres structures, autre lexique				

Jeu n°1. Can your

Règle du jeu n°1

Matériel : Une grille par élève.

Structures visées : « Can your....., Yes, he can, No, he can't ! »

Lexique requis : (a) dog, cat, pony, fish, ainsi que les verbes d'action (to) sing, swim, jump, climb...

But du jeu : Etre le premier à deviner la grille de l'adversaire.

Déroulement : Chaque élève remplit sans la montrer une grille individuelle sur laquelle il choisit, en cochant, une action différente pour chaque animal. Chacun, à son tour, pose une question pour deviner l'animal et son action.

Le jeu est terminé quand le premier a deviné toutes les actions des animaux de son adversaire.

Ex :

Joueur A : *Can your pony swim ?*

Joueur B : *Yes, he can !*

Le joueur A rejoue car il a trouvé une des réponses.

Si la réponse est négative, le **joueur B** pose la question à son tour.

Si une question ou une réponse a été mal formulée, le joueur adverse rejoue.

Règle du jeu n°2.

<u>Matériel nécessaire:</u>	Les 30 étiquettes découpées.
<u>Nombre de joueurs:</u>	3
<u>But du jeu:</u>	Reconstituer le Jazz Chant et prononcer son texte. Etre le premier à poser toutes ses cartes.

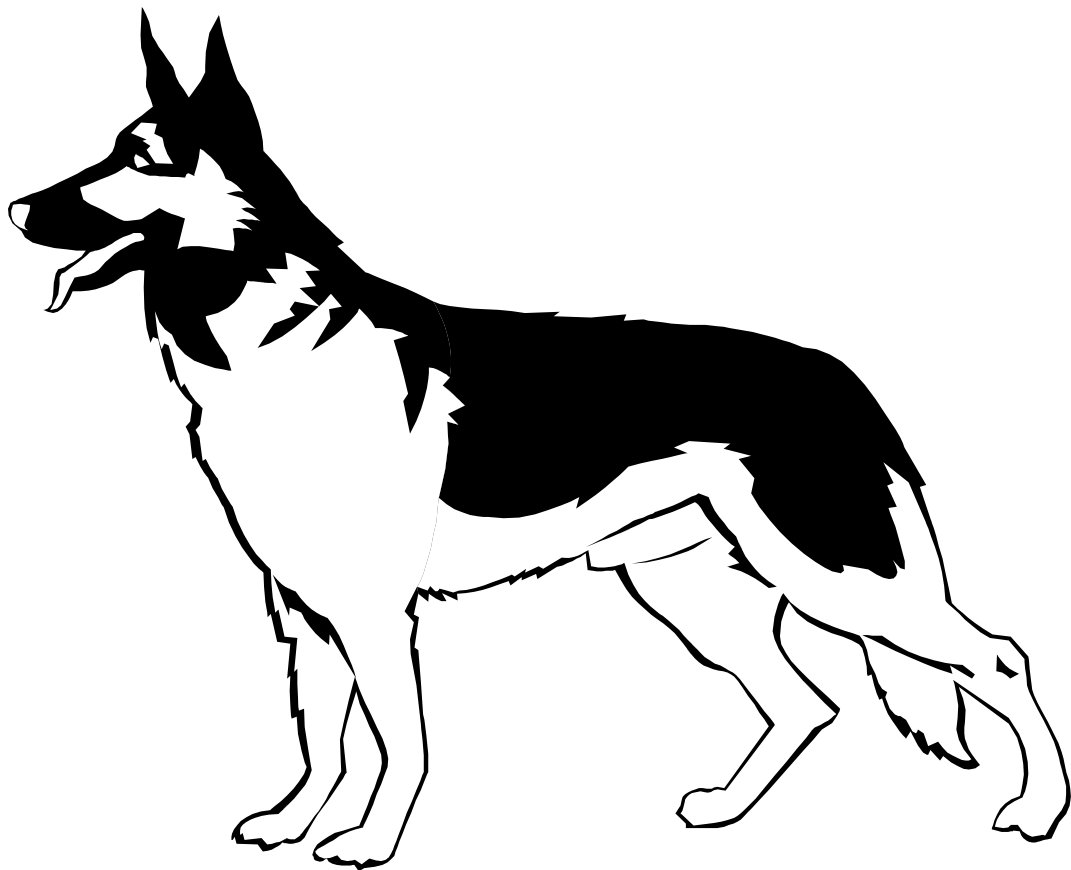
Déroulement: Après avoir brassé les cartes, un des trois joueurs en distribue cinq à chacun.
Il laisse les cartes restantes au milieu sur la table. Elle constitueront la pioche.
Le premier joueur pose une carte sur la table en prononçant ce qui est écrit.
Le joueur suivant doit poser la carte qui permet de compléter la phrase du Jazz Chant .Il devra prononcer le texte à chaque fois qu'il posera une carte.
Tout joueur continuera de poser ses cartes tant qu'il le pourra en formant des phrases.
Si un joueur est dans l'incapacité de poser une carte, il devra en prendre une dans la pioche jusqu'à ce qu'il puisse jouer.

Attention:

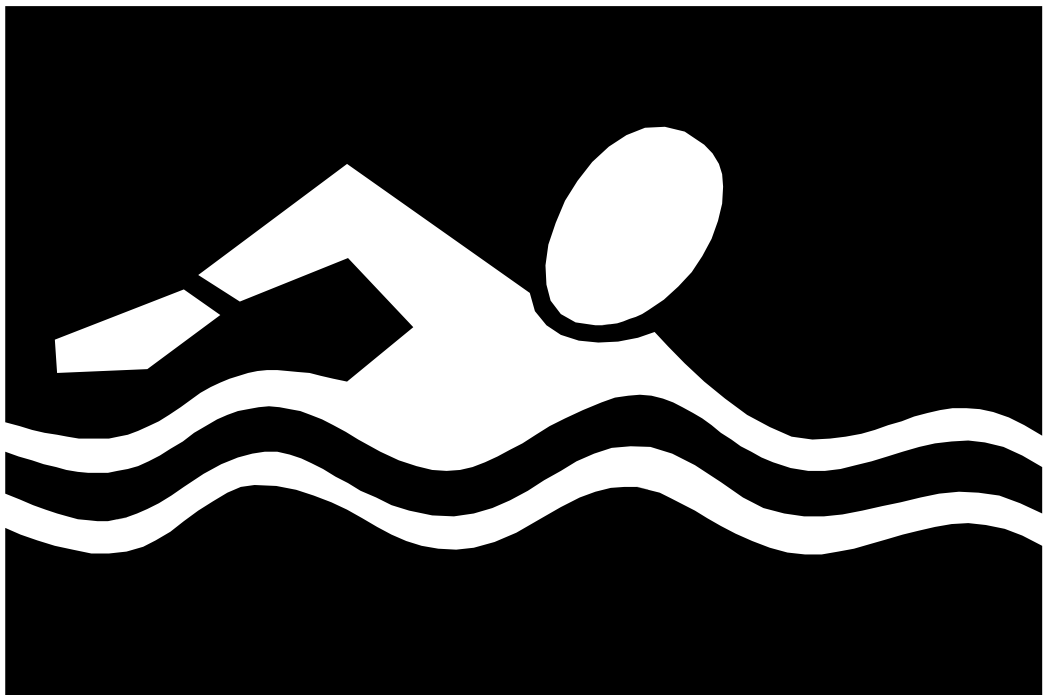
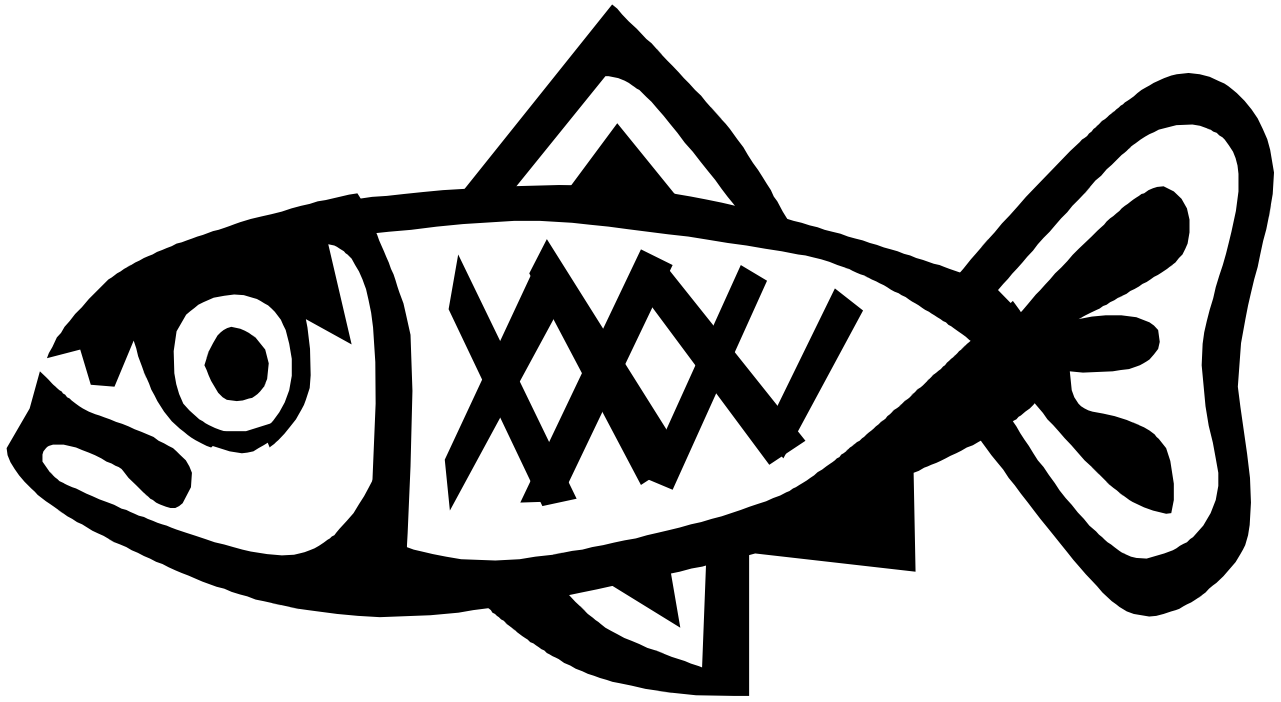
Le premier joueur peut commencer le Jazz Chant à l'endroit qu'il souhaite. Il ne doit pas forcément commencer par la toute première phrase, mais les joueurs suivants doivent poser des cartes voisines à celles déjà sur la table, c'est à dire juste avant ou juste après.

Les joueurs du groupe décideront eux-mêmes de la validation de la lecture des phrases et pourront décider de ne pas accepter une carte posée si la lecture ne les satisfait pas.(Erreur importante dans la lecture par exemple).





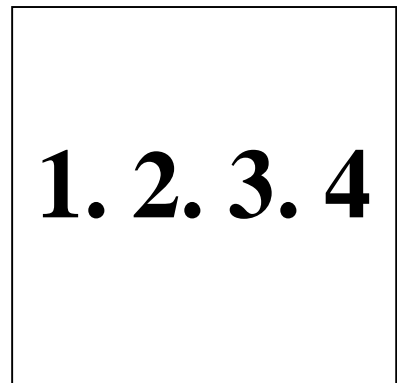
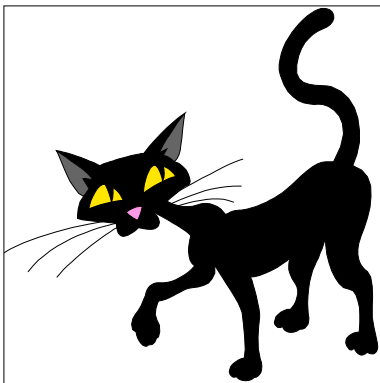
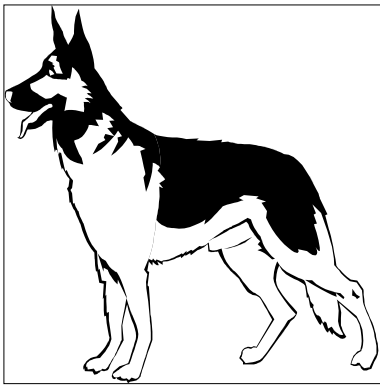
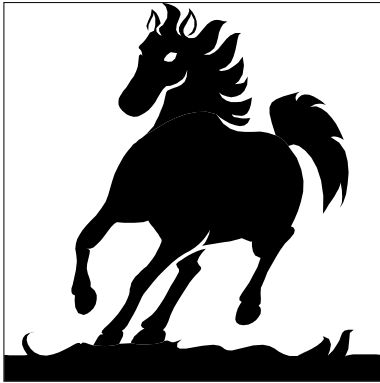


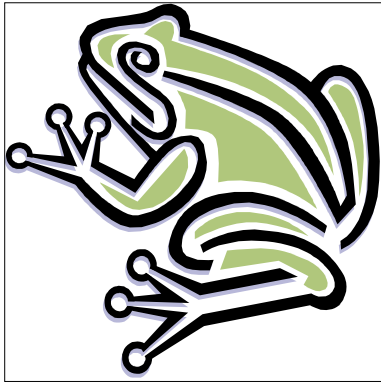
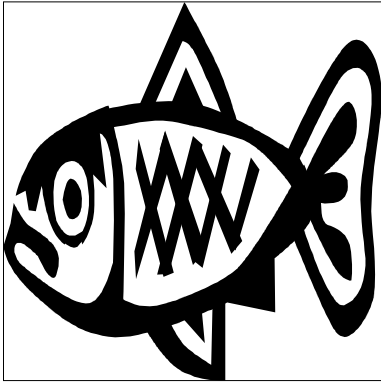






Flash-cards pour l'élève.





Can	your pony sing ?	No,he can't !
Can your	dog dance ?	No,he
can't !	Can your cat	count to four ?
Can he	open the door ?	No, he can't.
No,	he can't.	No, he can't.
Can	your fish swim ?	Yes, he can !
Can your	frog jump ?	Yes,he
can.	Can your brother	climb a tree ?
Can he	count to three ?	Yes, he can !
Yes,	he can !	Yes, he can !