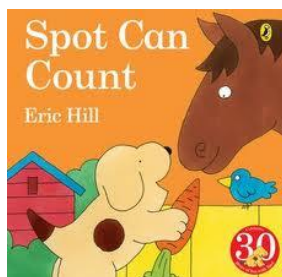


- SPOT CAN COUNT - Eric Hill
(Dossier pédagogique pour une classe de Grande Section/CP)
Des pistes pour exploiter l'album...



INTRODUCTION :

Voici un album simple et amusant pour de jeunes enfants dans lequel ils pourront rencontrer un personnage bien connu dans la littérature enfantine anglophone, *Spot*, un petit chiot que l'on peut, par ailleurs, retrouver dans diverses aventures : *Spot goes to the farm*, *Spot's birthday party*, *Spot's first Christmas*... et bien d'autres encore. Dans cet album interactif (parties à rabats), Spot s'entraîne à compter les animaux de la ferme. Le contenu proposé est simple et vise deux objectifs principaux : savoir **compter jusqu'à dix** et **reconnaître des animaux de la ferme** en anglais. Il existe des enregistrements audio et vidéo de cet album sur internet (sur You Tube par exemple). Le dossier qui suit propose des activités possibles en lien avec les trois thématiques présentes dans l'album : **numbers**, **animals**, **prepositions**. Par ailleurs, l'exploitation de cet album peut tout à fait s'envisager sur une année entière et constituer 'un fil conducteur' ce qui pourra donner, à la fois, le temps aux enfants de se familiariser avec le personnage central, Spot et aussi permettra à l'enseignant de structurer ses séances de manière originale.

CONTENU LINGUISTIQUE :

<i>Numbers</i>	<i>The farm animals</i>	<i>The farm</i>	<i>Prepositions</i>	<i>Verbs</i>	Mots interrogatifs
- One (1)	- Mouse (1)	- Sacks	- BEHIND	- BE	- HOW MANY...?
- Two (2)	- Squirrels (2)	- Tree	- IN	- CAN	(Les réponses des élèves pourront être simples, par un nombre uniquement ou on pourra attendre d'eux : « there is/are ... » laissé au choix de l'enseignant)
- Three (3)	- Horses (3)	- Stable	- ON		
- Four (4)	- Ducks (4)	- Pond			
- Five (5)	- Pigs (5)	- Sty			
- Six (6)	- Hens (6)	- Yard			
- Seven (7)	- Rabbits (7)	- Garden			
- Eight (8)	- Geese (8)	- Orchard			
- Nine (9)	- Sheep (9)	- Field			
- Ten (10)	- Cows (10)	- Barn			

- Les bulles des petits personnages sont simples et très idiomatiques. Elles peuvent être facilement reprises en classe : *hello, I know, that's right...* Vous pouvez, par exemple, les faire répéter aux enfants (de manière collégiale) en soignant l'intonation, à chaque lecture de l'album.

DEMARCHE PEDAGOGIQUE POSSIBLE :

- Lecture offerte collective à chaque séance puis reprise des éléments lexicaux choisis (nous retiendrons, les nombres, les prépositions et les animaux de la ferme)
- L'appropriation lexicale se fait de manière traditionnelle **par écoute du maître et répétitions successives**. Cette première phase se fait collectivement.

➤ Thème des nombres :

- Un élève vient au tableau et montre un chiffre avec ses doigts : les élèves doivent dire ce chiffre en anglais. Puis, inversement, l'enseignante dit un chiffre et les élèves doivent le montrer sur leurs doigts.

- L'enseignant écrit un chiffre derrière le tableau, les élèves doivent proposer des chiffres de 1 à 10 en demandant « *what number is it ?* ». L'enseignant répond, « *it's right !* » ou « *it's wrong !* ». L'élève qui trouve le bon chiffre vient à son tour au tableau.

- Tracer avec le doigt un chiffre dans le dos d'un élève puis lui demander « *what number is it ?* ». L'enseignant répond, « *it's right !* » ou « *it's wrong !* ». Puis les élèves doivent le faire par deux en posant la bonne question (il est important de leur avoir fait répéter plusieurs fois avant !).

- Utiliser un dé géant (comme un dé en mousse de grand format pour la classe ou un dé fabriqué en papier) avec les constellations correspondantes. Demander en utilisant la structure grammaticale : ***How many dots are there (on the dice)? There are ... dots.*** Leur faire répéter collectivement : « There are ... dots » puis progressivement, demander à un seul élève de donner la réponse...

- Proposer 10 flashcards d'un même élément lié à la thématique des animaux, reprenant des mots connus des élèves (appris lors d'autres séances) de manière à les dénombrer. (Annexe 1). Exemple : le maître montre 3 cartes de chien. Il demande ***How many dogs are there?*** Les élèves répondent ***There are ... dogs.*** On vérifie en dénombrant ***One, two, three*** etc. Puis le maître peut ajouter de 1 à 3 cartes et demander le nombre obtenu. Même procédure.

- Jeu de devinettes : on fabrique des cartes composées de 1 à 6 éléments répétés à l'identique (exemple : une carte avec un chien en 4 exemplaires). Les enfants jouent à deux. Le premier tire une carte et la montre à l'autre. Il lui demande *How many dogs are there?* L'autre joueur les compte et répond *There are ... dogs*. On vérifie en dénombrant collectivement *one, two, three* etc. On change les rôles. (Annexe 2)

- Un bingo avec les chiffres : L'enseignant énonce un chiffre. Par deux, les élèves cochent les chiffres cités. La première équipe à compléter la grille dit : *bingo!* (Annexe 3)

- Dictée de nombres : les élèves disposent d'une fiche avec plusieurs rangées d'un même élément. Le maître énonce un nombre de 1 à 10 et les enfants colorient autant d'éléments sur la même ligne que demandé. (Annexe 4)

- Activité motrice : un groupe d'élèves se met en file indienne derrière une série de 6 cerceaux (*hoops*) alignés. Un élève, meneur de l'activité, énonce le nombre figurant sur une carte qu'il a piochée (de 1 à 10). Le premier élève de la file doit alors sauter dans autant de cerceaux. Les autres élèves énumèrent la suite des nombres au fur et à mesure des sauts. On montre la carte du nombre pour valider.

Exemple : un élève meneur dit *four*. Le maître dit *Now, you jump in the four hoops*. L'élève actif saute dans 4 cerceaux et les autres élèves de l'atelier comptent *One, two, three, four* simultanément et l'élève meneur valide en montrant la carte.

- Apprentissage de la chanson pour compter (à voir la vidéo sur You-Tube) :

'Ten little Indians'

One little, two little, three little Indians

Four little, five little, six little Indians

Seven little, eight little, nine little Indians

Ten little Indian boys.

One little, two little, three little Indians

Four little, five little, six little Indians

Seven little, eight little, nine little Indians

Ten little Indian girls

➤ Thème des prépositions de lieu :

- A la lecture de l'album, l'enseignant peut, à l'aide d'une peluche, mimer le sens de chaque préposition lorsqu'elle se présente (IN, ON, BEHIND) en utilisant une boîte, un

sac ou tout autre contenant... pour aider les élèves à visualiser et à commencer à associer le mot et le sens.

- Jeu collectif du *Simon says*. Le maître (dans un second temps, on peut imaginer si possible un élève meneur de jeu) énonce une position (*in, on* ou *behind*). Les élèves doivent placer leurs deux mains à l'endroit annoncé (*Put your hands in your pockets! ... on your head! ... behind you!*).

- Les élèves disposent d'une boîte et d'une peluche de chien, comme Spot. En binôme, l'un demande à l'autre de placer son chien dans, sur ou derrière la boîte (*Put Spot in/on/behind the box*).

➤ Prolongements possibles suite à ces deux thématiques:

- Réemployer conjointement les deux lexiques mémorisés. Dans la salle de motricité, créer un parcours où il faut sauter dans (*in*) des cerceaux en indiquant le nombre de sauts (de 1 à 6), marcher sur (*on*) autant de cubes de motricité (qu'on nommera *boxes* pour simplifier) que le nombre indiqué et se placer au signal derrière (*behind*) un cerceau ou un cube.

➤ Thème des animaux :

- Ecoute de l'enregistrement ou de l'enseignant. Celui-ci montre les 'flashcards' représentant chaque animal évoqué dans l'album (ou des peluches) au fil de l'histoire et les affiche au tableau. Présentation du lexique inconnu : les animaux de la ferme. Accrochage au tableau. Faire répéter (plusieurs fois) les noms de chaque animal. (Annexe 5)

- Accrocher à divers endroits de la classe les 'flashcards' représentant les animaux de l'histoire et à la lecture de l'album, les élèves doivent pointer du doigt les animaux cités... (*listen and point at the animals you hear...*)

- Kim's game : Après avoir prononcé et fait répéter plusieurs fois le nom des animaux, l'enseignant peut afficher les 'flashcards' au tableau et proposer un *jeu de Kim*. Seulement quelques animaux peuvent être choisis (ie, mouse, horse, duck, pig, rabbit). Il demande ensuite aux élèves de fermer les yeux (« close your eyes... ! » Bien associer la gestuelle !), enlève une des images, mélange les restantes et dit aux élèves « open your eyes ! » avant de demander l'animal manquant (« What animal is missing/absent ? »). Il est tout à fait possible après d'ôter plusieurs images (2 voire 3 !?) suivant la 'réceptivité' des élèves.

- 1ère activité en binômes : Pour associer les noms d'animaux et les chiffres : Distribution des images d'animaux et des chiffres à chaque groupe de 2. Les élèves doivent associer chaque animal avec le chiffre correspondant dans l'histoire.

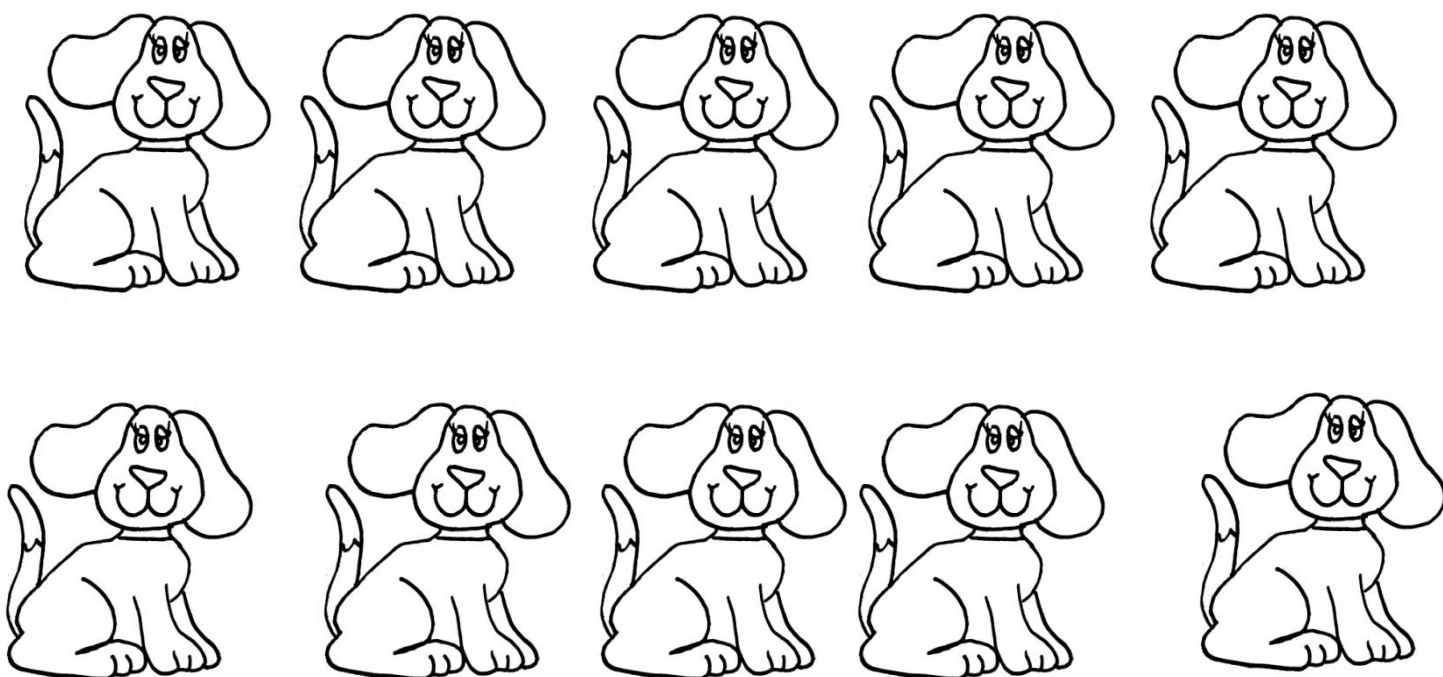
Première écoute : les élèves réalisent l'exercice. Seconde écoute : vérification.

Validation avec les affichages au tableau.

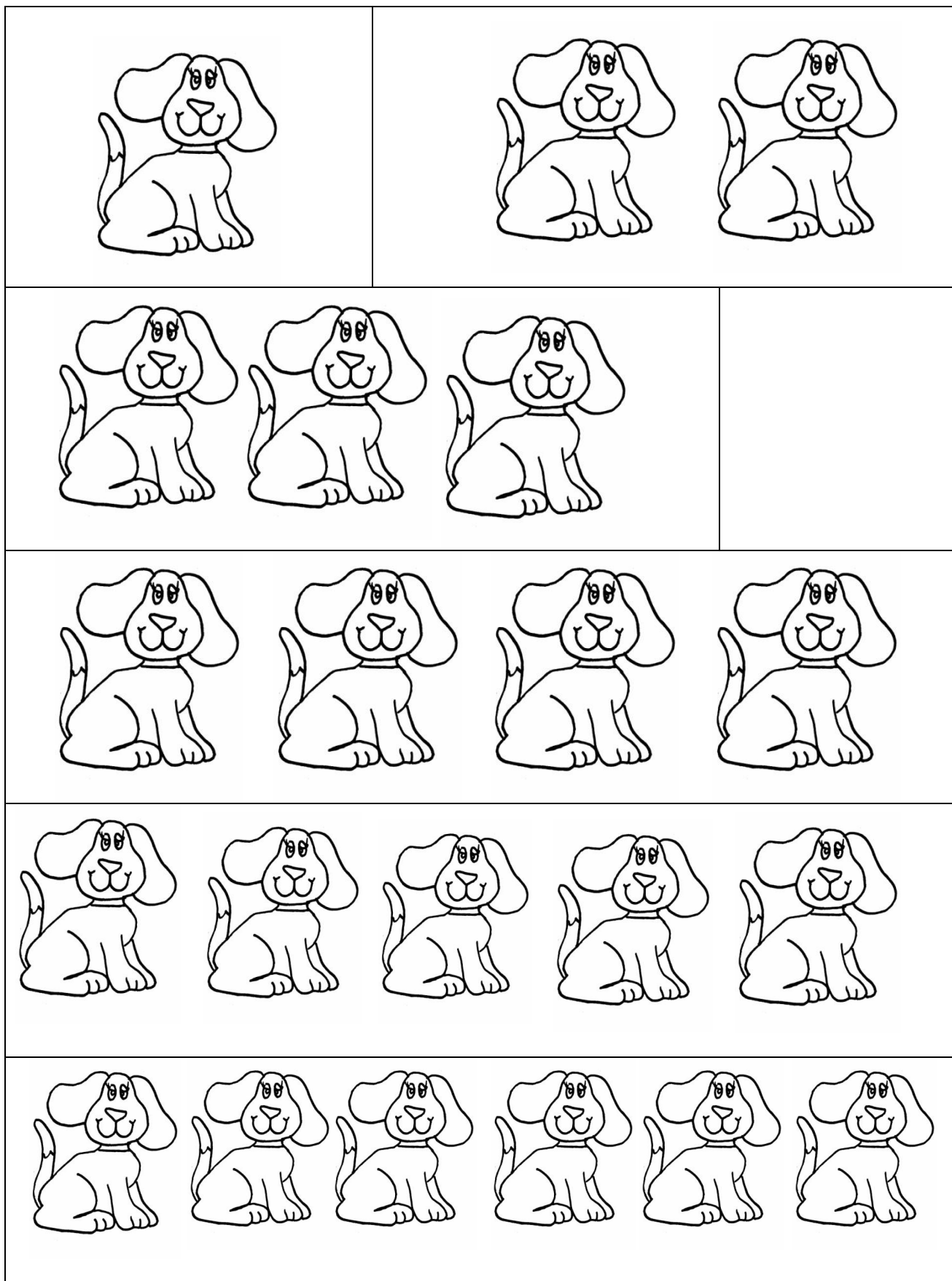
- 2ème activité en binômes : Pour associer les animaux et les prépositions de lieu et développer cette fois-ci **l'interaction entre les élèves**. D'ailleurs, même si c'est un très jeune public, il est tout à fait concevable de leur proposer un petit échange à deux, à condition qu'ils aient au préalable suffisamment entendu et répété les animaux qui auront été sélectionnés pour l'activité. En outre, qui dit 'dialogue' dit structure. Il sera donc nécessaire de prévoir une question pour les mettre en interaction, telle que « Have you got... ? ». Ainsi, après avoir distribué un petit 'set' de cartes représentant quelques animaux de l'histoire, préalablement sélectionnés, à un élève du binôme, l'enseignant demandera à l'élève qui n'a pas de cartes de poser la question : « Have you got a rabbit/horse/duck... ? » et l'autre élève pourra répondre : « Yes, I have » en donnant la carte correspondante ou « No, I haven't » s'il ne dispose pas de l'animal en question... Il est conseillé de proposer cette activité en toute fin de séquence, lorsque les élèves sont entièrement familiarisés avec les animaux de l'album et suffisamment à l'aise pour s'exprimer à l'oral.

ANNEXES :

ANNEXE 1 :



ANNEXE 2 :

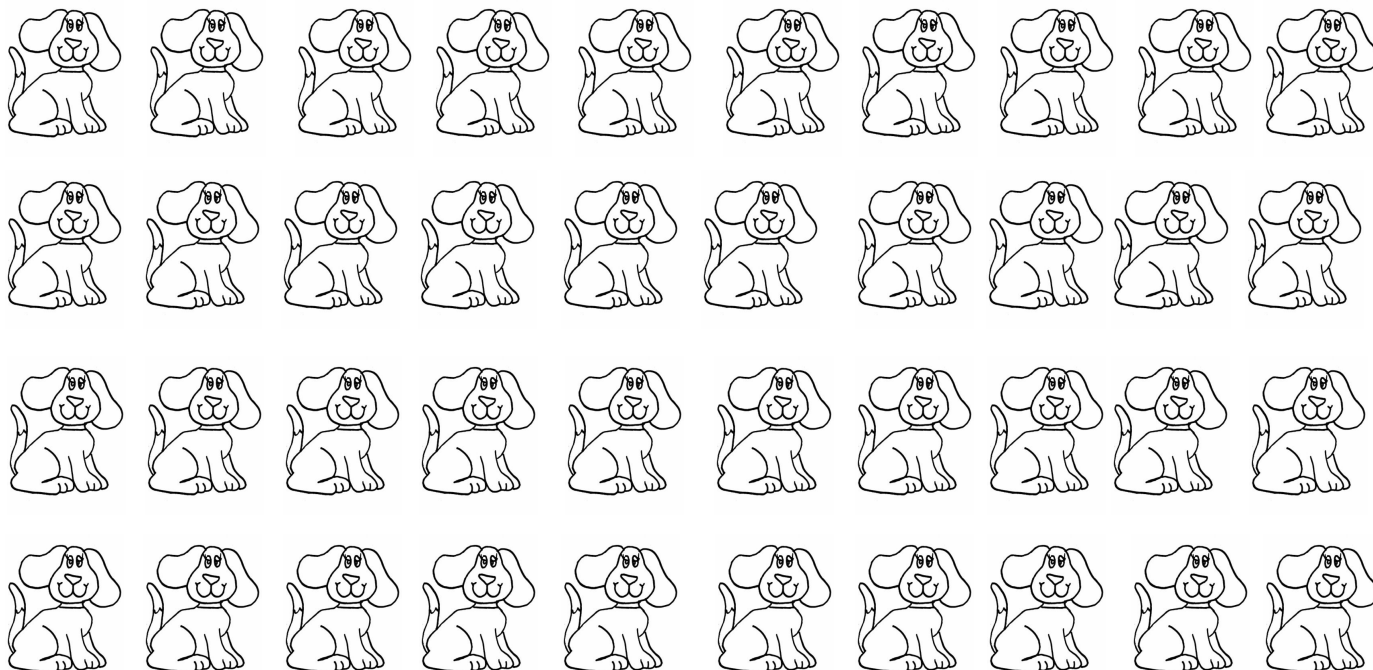


ANNEXE 3, Bingo :

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

ANNEXE 4 :

FICHE ELEVE: Colorie pour chaque ligne le nombre de chiens demandé.



ANNEXE 5, « flashcards » des animaux de l'histoire :

