

THE VERY HUNGRY CATERPILLAR

Album écrit et illustré par Eric CARLE

Vocabulaire : Jours de la semaine / Nombres / Fruits / Couleurs / Nourriture / Cycle de vie chenille - papillon : œuf, chenille, cocon, papillon / Adjectifs : tiny, little, hungry, big, fat, beautiful ...

Structures de langage :

What is this ? / What does he eat on / What day does he eat through? / like, don't like / How many? / ...

Structure répétitive : "He ate through but he was still hungry"

Matériel : Album de l'histoire / Flash cards du vocabulaire appris / cartes pour les différents jeux / fruits et nourriture en plastique (voir dans les marchandes des classes de maternelle) / Une grille par enfant avec 6 fruits sans couleur / Grille "I like, I don't like / 2 étiquettes par enfant 😊😞 / Jours de la semaine / Calendrier de la semaine

Première découverte de l'histoire :

- **Lecture** de l'histoire lentement en montrant les illustrations sur le livre.
- **Nouvelle lecture** en montrant précisément sur le livre les illustrations des différents éléments langagiers
- **Mémorisation de l'énoncé répétitif** : "He ate through But he was still hungry" (mimer)
- Présenter des **flash cards** en faisant répéter plusieurs fois par le groupe et individuellement, faire un choix parmi :
the moon - an egg - a little egg - a leaf - the sun - a caterpillar - an apple - a pear - a plum - a strawberry - an orange - a cocoon - a butterfly
some chocolate cake - an ice-cream - a pickle - some cheese - some salami - a lollipop - some pie - a sausage - a cake - some watermelon

THE VERY HUNGRY CATERPILLAR

Album écrit et illustré par Eric CARLE

Fruits et couleurs :

FRUITS :

Avec les flash cards faire à nouveau répéter les fruits et demander :

"What is this ? It's a

A chaque fois mettre la carte du fruit au tableau. Lorsque tous les fruits sont au tableau, demander :

"Is this a? Yes it is / No it isn't, it's a"

Jeu de Kim : What's missing ?

"Close your eyes" ou "turn around" - enlever une carte - "open your eyes" ou "turn around" "What is missing ?" Celui qui trouve le premier vient mener le jeu.

COULEURS :

- Réviser les couleurs en demandant la couleur de crayons feutres par exemple.
- Donner une feuille avec une grille de 8 cases. Demander de dessiner les 5 différents fruits de l'histoire, + 1 pour faire une grille de 6 (apple - pear - plum - strawberry - orange - banana). Dans les 2 cases qui restent dessiner les symboles 😊 / ☹️.

DO YOU LIKE ? :

- Mimer et dessiner au tableau les signes 😊 ☹️ et demander en montrant le signe "**Do you like?**" l'enfant répond en montrant le signe "Yes I like ..." ou "No I don't like ..." Chaque enfant peut avoir les 2 signes et montrer celui qui convient.
- **Grilles à remplir deux par deux:** sous forme de tableau à double entrées, 😊 ☹️ et fruits ou autre éléments de nourriture étudiés , les enfants remplissent les éléments que le partenaire aime ou non

Activites pouvant aussi servir d'EVALUATION :

- "Colour the strawberry red" Donner la première consigne puis faire mener par un enfant.
- Une fois les fruits coloriés, demander en montrant "take your scissors" "cut out the 6 cards"
"Show me the ..."
- Donner une grille "like, don't like" avec des prénoms et des fruits et dire ce que les enfants de la grille aiment ou n'aiment pas. Les enfants doivent cocher au bon endroit.

THE VERY HUNGRY CATERPILLAR

Album écrit et illustré par Eric CARLE

Jeux :

- **Simon says** : "Simon says : show me a plum"
- **Guess what it is !** : Un enfant vient au milieu et tourne le dos, un autre choisit une de ses cartes et dit "it's a red fruit. What is it ?"
- **Bingo** : "Take a piece of paper and draw 3 fruitIf you have the fruit I say, cross it out. Say Bingo when your three fruit are crossed."
- **Memory** : fruit with numbers → apple with 1, pears with 2
- **The market (jeu de rôle)**: un enfant vend des fruits et autres éléments de vocabulaire appris, un autre vient acheter :
"Good morning, I'm hungry, have you got? Yes I have, here you are / No I haven't. Thank you. You're welcome. Bye bye." Le suivant ne peut pas acheter la même chose car il n'y en a plus.
- **Memory game** :
Un premier enfant dit : "I went to the market and I bought 6 pears."
Un 2^{ème} continue "I went to the market and I bought 6 pears and 2 stawberries"
Chaque nouvel enfant doit redire ce que les précédents ont dit et rajouter un élément..

CHANTS ET COMPTINES :

- I like to eat (Singlish) - on joue avec les voyelles
- One potato, two potatoes..... - on peut changer "potato" :

Les enfants sont en cercle et mettent leurs 2 poings fermés à l'intérieur du cercle. Un enfant au milieu tape sur chaque poing en rythme avec la comptine. Le poing qui est tapé sur "more" doit être mis derrière le dos. Lorsqu'un enfant a les 2 poings derrière le dos il est éliminé. Le gagnant est celui qui reste le dernier.

APPLES AND BANANAS

1. I like to eat, eat, eat, apples and bananas
I like to eat, eat, eat, apples and bananas
2. I like to ate, ate, ate, ay-ples and banay-nays
I like to ate, ate, ate, ay-ples and banay-nays
3. I like to ite, ite, ite, i-ples and bani-nis
I like to ite, ite, ite, i-ples and bani-nis
4. I like to ote, ote, ote, o-ples and bano-nos
I like to ote, ote, ote, o-ples and bano-nos
5. I like to oot, oot, oot, oo-ples and banoo-noos
I like to oot, oot, oot, oot, oo-ples and banoo-noos

ONE POTATO

One potato, two potatoes,
three potatoes, four,
five potatoes, six potatoes,
seven potatoes MORE ...

THE VERY HUNGRY CATERPILLAR

Album écrit et illustré par Eric CARLE

Jours de la semaine et nombres:

- **Ecouter** : Reprendre le récit des pages avec les jours. Ensuite poser des questions : "What does the caterpillar eat on?" et "What day does the caterpillar eat?" et aussi "How many does the caterpillar eat?"
- **Calendrier de la semaine** : Reprendre les différents jours de la semaine en montrant un calendrier.
- **Dire la date** : "What day is today ?""Today is, Yesterday was Tomorrow will be"
- **Chaîne des jours** : Reprendre en ordre les jours (les enfants debout disent chacun leur tour un jour) commencer par un autre jour, celui qui ne sait plus doit s'asseoir.
- **Étiquettes-jours** : Distribuer des étiquettes avec les jours. Demander "who has Monday ?" Continuer avec les autres jours, ils peuvent eux-même demander le jour suivant. Ils se lèvent et doivent venir se mettre dans l'ordre des jours.
- **True or false** : Raconter les pages du livre avec les jours, mais changer le jour ou le fruit. Les enfants doivent dire "true" or "false" et corriger l'erreur.
- **Trouver son partenaire** : Distribuer les étiquettes jours et les étiquettes fruits. Les enfants doivent retrouver leurs partenaires en demandant "Have you got Monday ?" ou "Have you got 3 plums?" Quand les partenaires se sont trouvés ils doivent se mettre dans l'ordre de l'histoire et raconter.
- **Jeu du téléphone arabe** : Un enfant chuchote le nom d'un jour dans l'oreille de son voisin qui le chuchote à nouveau. Le dernier dit le mot entendu, est-il le même qu'au départ ?
- **Comptine à dire à 2** : (cf feuille chants)

Monday, Tuesday,
Wednesday, Thursday,
Friday Saturday
Sunday, WEEK-END !

Monday, Tuesday,
Wednesday, Thursday,
Friday, Sturday,
Sunday, HURRAY !

Face à face : à chaque jour nommé, les enfants se tapent sur les cuisses, puis dans leurs main, puis dans les mains de leur partenaires puis recommencent. A la fin de la première semaine ils lèvent les bras en disant "week-end". Ils recommencent de la même façon et à la fin de la 2^{ème} semaine ils lèvent les bras en disant "hurray"

THE VERY HUNGRY CATERPILLAR

Album écrit et illustré par Eric CARLE

Les tailles : "tiny, little, big, fat"

Le cycle "chenille - papillon"

Vocabulaire :

Présenter sur le livre ou avec des flash cards le vocabulaire : "egg, caterpillar, cocoon, butterfly".

Avec des dessins montrer par ordre de grandeur ce qu'est: "tiny, little, big, fat"

Activités :

- **Dans le dos :** Deux par deux, un enfant dessine dans le dos de l'autre un gros ou un petit œuf ou chenille - papillon - soleil - lune - pomme L'enfant demande "Is it a big or a little?"
- **Collage :** Recoller en ordre les dessins "egg - caterpillar - cocoon - butterfly"
- **Jeu des familles :** 4 familles "eggs - caterpillars - cocoons - butterflies"

Pour avoir une famille il faut avoir les 4 tailles : tiny - little - big - fat"

A jouer comme au jeu de 7 familles : "Have you got the big caterpillar ?"

Prolongements inter disciplinaires

E.P.S. :

Le berêt : Les enfants sont sur 2 lignes face à face et ont des numéros (on donne les mêmes numéros pour chaque équipe). Au milieu, dans un cercle, sont disposés par exemple les fruits en plastique. Le meneur de jeu appelle un numéro et dit un fruit (par ex." number 3 take an apple". Les 2 enfants ayant le numéro appelé doivent courir pour attraper le fruit nommé et retourner au plus vite à sa place sans se faire toucher par son adversaire. Il gagne ainsi 1 point pour son équipe.

SCIENCES : Le cycle de vie du papillon

ARTS PLASTIQUES : Les consignes peuvent être dites en anglais.

- Fabriquer ou colorier des fruits.
- Fabriquer un livre avec les différentes étapes de l'histoire.
- Fabriquer une chenille articulée avec des cercles ou en collage.
- Faire un papillon en laissant tomber des gouttes de peinture au milieu d'une feuille. Plier la feuille en 2 puis ouvrir.

SKETCH : mimer le texte simplifié, chaque fruit est représenté par un enfant, quand la chenille l'a mangé, l'enfant s'accroche derrière la chenille qui ainsi grossit.