

**Objectifs de la séance :**

- L'élève sera capable de comprendre un message et de l'exécuter

**Fonctions langagières :**

- Parler de soi et parler aux autres : dire ce que l'on fait et formuler une demande

**Structures linguistiques introduites :**

- Can you ... ?

**Lexique :**

Actions : click, stamp, clap, stand up, sit down, turn around, walk, jump, dance...

Mots : fingers, feet, hands...

**Modalités de travail et durée:**

La durée variera bien évidemment en fonction du groupe-classe. Répéter la séance autant de fois que nécessaire ; la finalité étant que l'élève remplace le professeur dans la diction de la structure.

**Déroulement :****. Warming up**

Chanson :

Hello ou Good morning (une chanson que vous maîtrisez sur les rituels).

**. Teaching**

Faire avec son corps ; se mettre en action dans la découverte de mots.

Demander à l'enfant : "can you click your fingers ? Can you stamp your feet ?"

Dans un premier temps, les enfants devront uniquement se mettre en situation en refaisant les gestes. Le jeu pourra se poursuivre en demandant à un enfant de donner les consignes aux autres.

**. Learning**

Le jeu du « Jacques a dit » : « Simon says » en anglais.

Exemple :

Simon says : « click your fingers ? » L'enfant exécute la consigne.

«Click your fingers !" L'enfant n'exécute pas la consigne.

**. Evaluation**

Cette variante peut constituer une première évaluation diagnostique si elle est effectuée individuellement.

**. Fin de séance**

Cette séquence se terminera par la chanson ci-dessous réactivant les fonctions langagières.

Sélection d'une partie de la chanson : If you're happy and you know it – sur l'air de :

«si tu as de la joie au coeur »

If you're happy and you know it clap your hands  
If you're happy and you know it click your fingers  
If you're happy and you know it stamp your feet

**Objectifs de la séance :**

- L'élève sera capable de comprendre un message, de l'exécuter et de l'exprimer.
- Être capable de poser une question.

**Fonctions langagières :**

- Parler aux autres : donner une consigne

**Structures linguistiques introduites :**

- Injonction à l'impératif : close your eyes, touch your head ...

**Lexique :** head, shoulders, knee, toe...**Déroulement :****.Warming up**

Chanson sur le corps : head, shoulders, knees and toes.

**. Réactivation des acquis**

Travail de mime : au fur et à mesure que les enfants écoutent la chanson, ils touchent la partie du corps nommé. Prendre la première strophe de la chanson, répéter la gestuelle avec les enfants. Dans un premier temps les enfants doivent uniquement écouter les mots et toucher la partie du corps correspondante.

(On peut répéter plusieurs fois la chanson).

**. Teaching** (axé sur l'acquisition du lexique)

## Matching bodies

Mettre une version instrumentale d'une chanson connue et rythmée. Demander aux enfants de se déplacer dans la classe. Le professeur arrête la musique et donne une consigne : « knee to knee ; hand to hand ... » Eviter les parties du visage. Les enfants doivent toucher la partie du corps de leur partenaire.

Variante : « head to elbow ; knee to nose ; hand to shoulder... » On peut demander à l'élève de donner la consigne.

**. Learning**

## Jeu du what's missing ?

Présenter toutes les parties du corps sur les cartes, les montrer, les disposer au tableau. Laisser le temps de bien regarder les cartes en associant le mot au dessin. Donner la consigne : « close your eyes ! » Le professeur enlève une puis deux et enfin trois cartes et dit : « open your eyes ; what's missing ? » L'enfant doit prononcer le mot correspondant à l'image manquante.

Travail de mémorisation possible avec le jeu :

Tic, tac, toe : dessiner une grille du jeu du jeu du morpion au tableau

- séparer la classe en deux équipes qui se placent en file indienne face au tableau
- donner une consigne au premier élève de chaque file : par exemple : touch your head.
- Le premier élève qui répond en faisant la bonne action, va au tableau tracer le signe de son équipe dans l'une des neuf cases.
- On reprend le jeu avec tous les élèves de chaque file. L'équipe gagnante est la première qui a inscrit trois signes identiques sur une ligne horizontale, verticale ou diagonale.
- Un élève de la classe peut être le maître du jeu.

**Variante :**

Jeu du Bingo : photocopier les parties du corps et les placer sur une grille (voir annexe \*)

**. Evaluation**

Le jeu du « Tic, tac, toe » pourra servir d'évaluation.

Sélection de la chanson : “Head and shoulders, knees and toes”

<http://hebergement.ac-poitiers.fr/ecoles79/IA2001/ELVE79/heads.htm>

Head, shoulders, knees and toes, knees and toes  
Head, shoulders, knees and toes, knees and toes  
And eyes and ears and mouth and nose  
Head, shoulders, knees and toes, knees and toes

Hands, fingers, knees and toes  
Hands, fingers, knees and toes  
And eyes and ears and mouth and nose  
Hands, fingers, knees and toes  
Knees and toes

Feet, tummy, arms and feet, arms and feet  
Feet, tummy, arms and feet, arms and feet  
And eyes and ears and mouth and nose  
Feet, tummy, arms and feet, arms and feet

Hips, elbows, knees and toes...

Vous pouvez inventer en fonction des parties du corps que vous voulez étudier.

\* Annexe « The Body » niveau 2



**Titre de la séquence :**

**The body**

**Niveau : 3**

**Objectifs de la séance:**

- l'élève sera capable de réinvestir le lexique du corps dans différentes situations.

**Fonctions langagières :**

- donner un ordre

**Structures linguistiques introduites :**

- throw the dice,
- draw ...

**Lexique :** le corps humain

Arm, finger, leg, elbow, hand...

**Déroulement :**

**. Warming up**

Chanson « good morning » ou toute autre comptine que vous connaissez.

**. Réactivation des acquis**

Chanson : “Head, shoulders, knees and toes”

**. Teaching**

Jeu sur les chaises musicales

Mettre les chaises en cercle et demander aux enfants de s'asseoir. Un volontaire se tient debout au milieu du cercle. Cinq mots ayant rapport avec le corps seront utilisés dans ce jeu. Par exemple : arm, finger, leg, neck, elbow. Ces mots sont écrits au tableau. On peut choisir des mots que les enfants ont du mal à mémoriser.

Le professeur murmure un de ces cinq mots (pas le même pour chaque enfant) à chaque enfant et l'enfant qui est au milieu prononce un ou plusieurs mots de cette liste. Les enfants à qui on a attribué ce mot prononcé changent de chaise. L'élève au milieu cherche aussi une chaise. Au tour suivant, celui qui n'a pas trouvé de chaise continue le jeu. Si l'enfant qui est au milieu crie : « body mix », tout le monde doit changer de chaises.

Le travail doit s'effectuer à partir de la chanson qui va donner l'occasion de se mettre en mouvement en utilisant les différentes parties du corps.

**. Learning**

Dessiner un personnage en suivant les consignes : avec la fiche (voir annexe \*) et un dé ; avancez sur le parcours et dessinez les parties du corps sur lesquels vous tombez. Entourez chaque mot. Il est important que les enfants établissent le lien entre le mot et l'image. Jeu du body game

Jeu du what's missing ? (ou jeu de Kim) est un bon outil pour rebrasser le vocabulaire. Le jeu se fait avec les mots et sans images.

**. Evaluation**

Présenter les mots concernant le corps et proposer le jeu du « Right or Wrong » avec un support du monstre (voir annexe \*\*).

The hockey cockey : cette chanson nécessite plus de connaissances de fonctions langagières. Réactivation des acquis du niveau 1 et 2 dans le domaine lexical. Cette activité permet de retravailler le lexique du corps et peut donc servir d'évaluation.

## Sélection de la chanson : The hockey cockey

<http://hebergement.ac-poitiers.fr/ecoles79/IA2001/ELVE79/hokey.htm>

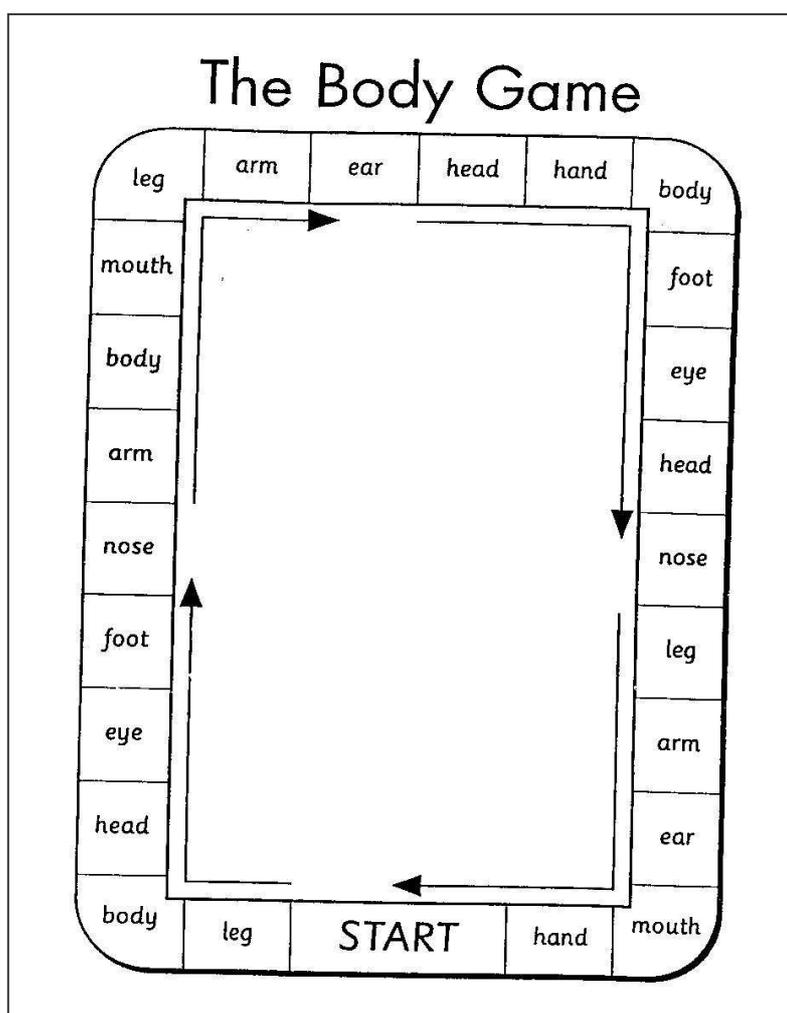
You put your right hand in  
You put your right hand out  
You put your right hand in  
And you shake it all about  
You do the hockey cockey  
And you turn yourself around  
That what it's all about

(dancing freely)

Oh, hockey cockey cockey  
Oh, hockey cockey cockey  
Oh, hockey cockey cockey  
That what it's all about

Then use left hand, right foot, left foot, right shoulder, left shoulder, right hip,  
head, whole self.

\* Annexe « The Body » niveau 3



\*\* Annexe « The Body » niveau 3



GORG MONSTER

Gorg Monster has two arms

Gorg Monster has three eyes

Gorg Monster has nine fingers

Gorg Monster has one hand

Gorg Monster has three legs

Gorg Monster has seven toes

Gorg Monster has two heads

Gorg Monster has three ears

Gorg Monster has black hair

Gorg Monster has four arms

Gorg Monster has one nose

**Objectifs de la séance :**

- Parler de son environnement : identifier le nom des animaux

**Fonctions langagières :**

- Se présenter en s'identifiant à l'animal et présenter un animal

**Structures linguistiques introduites :**

- Who are you ? I am ...
- What is it ?

**Lexique :** cow, dog, hen, horse, pig, cat, sheep, duck.

**Déroulement :****. Warming up**

Chanson : who are you ?

**. Teaching**

Distribuer des étiquettes avec les dessins d'un animal et en attribuer une à chaque enfant en disant : « you are a dog ! » Puis poser la question : « Who are you ? » Les enfants répondent à la question en utilisant la formule : « I am a + animal. » Ecouter la chanson : « Old Mac Donald » deux fois. Pour la troisième écoute : demander aux enfants de se disposer en cercle et lorsque les enfants entendent dans la chanson le nom de l'animal qu'il porte en médaillon par exemple, ils se placent en cercle. Faire l'exercice plusieurs fois en échangeant les médaillons.

**. Learning**

Le professeur émet le cri d'un animal en demandant : « what is it ? » Les enfants doivent deviner de quel animal il s'agit et le nommer.

Variante : un enfant émet le cri d'un animal et ses pairs doivent deviner le nom de l'animal et le dire en anglais.

**. Evaluation**

Elle se fera au cours du travail oral de mémorisation ou avec le jeu du bingo (au choix).

**Matériel :**

Les étiquettes  
représentant les  
animaux

**Objectifs de la séance :**

- L'élève sera capable d'identifier un animal en associant l'image et le mot.

**Fonctions langagières :**

- Donner une information

**Structures linguistiques introduites :**

- Have got – I have got – He has got

**Lexique:**

Cat, dog, rabbit, bird, fish, mouse, hamster, tortoise

**Déroulement :****. Warming up**

“Old Mac Donald had a farm.”

**. Réactivation des acquis**

Le professeur introduit les mots vus précédemment en présentant les flashcards correspondantes. Pour se lancer avec la classe ; faire le jeu du « What's missing ? »

**. Teaching**

Au tableau de la classe, dessiner un tableau à double entrée. A l'horizontale, placer les dessins des animaux et à la verticale les prénoms des enfants. Chaque élève vient faire deux « ticks » dans la case correspondant à ses animaux préférés. Le professeur pose la question : « What have you got as pets ? » L'élève répond : « I have got a + animal. » Ensuite le professeur demande : “What has he got ? » L'élève répond : “He has got a ... and a ...”

**Variante**

Le professeur dit le nom d'un enfant et pose la question : “have you got a + animal ?” L'enfant répondra : « Yes, I have ; no, I haven't. » Jouer avec les élèves sur ses formules. Reprendre la grille animaux-étiquettes et modifier les « ticks ». Chaque enfant doit faire une nouvelle phrase en prenant en compte un nouvel animal.

**. Learning**

**(si petit groupe)** Jeu du memory

Photocopier chaque animal deux fois. Il s'agira de retrouver le double de l'animal et de nommer l'animal figurant sur la carte retournée.

**(si grand groupe)**

Distribuer une carte de chaque animal à chaque enfant, puis poser la question : « who has got the + animal ? » Les enfants qui ont cette carte répondent : « I've got a + animal ». Ils cachent leur carte et le professeur vérifie la carte.

**. Evaluation**

Ce travail permet de vérifier la connaissance lexicale et la structure langagière

**Objectif de la séance :**

- L'élève sera capable d'identifier les animaux sauvages. Approche de l'écrit.

**Fonctions langagières :**

- Parler de son environnement : présenter un animal

**Structures linguistiques introduites :**

- Where is ?

**Lexique:**

Giraffe, elephant, tiger, lion, monkey, hippopotamus, kangaroo, snake, crocodile, bear

**Déroulement :****.Warming up**

Three Blind Mice (cf. référentiel)

ou

The animals went in two by two

**.Réactivation des acquis**

Faire une grille avec tous les animaux déjà connus. Même grille que niveau 2 avec des animaux en plus (les animaux vus au niveau 1 et 2)- voir exemple annexe. Un élève doit dessiner un « tick » sur les animaux énoncés par le professeur. Exemple : « Dylan, can you tick a + animal ? » Le professeur interroge un autre élève : «What did Dylan tick ? »

**. Teaching**

Pour présenter les animaux, nous allons mettre en place une grille à double entrée (cf. annexe \*). Présenter les animaux en les plaçant dans la grille et en indiquant le placement. Le professeur peut ainsi demander à l'élève : « where is the lion ? » L'élève répond en donnant les coordonnées (ex : B2)

**. Learning**

Travail oral avec fiche. A partir de dessins proposés sur une feuille, les élèves doivent indiquer l'ordre dans lequel ils ont entendu le nom des animaux.

Jeu de mimes :

Un enfant mime un animal qui peut être reconnu et prononcé par les autres élèves.

**. Evaluation**

Proposition d'une évaluation écrite : « Label the drawings. » A partir de dessins proposés sur une feuille, les élèves doivent inscrire le nom de chaque animal.

\* Annexe Animals niveau 3

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					
F					