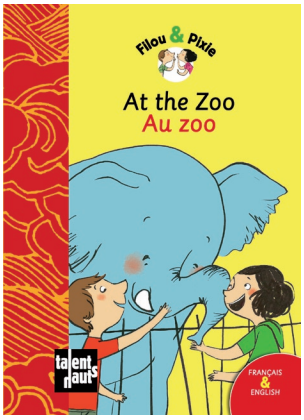
PISTES PÉDAGOGIQUES
At the zoo - Au zoo
Collection Filou & Pixie



Domaine disciplinaire	ANGLAIS
Niveau	◆ Fin de cycle 2 - cycle 3*
Tâche finale	◆ Jouer à Qui est-ce ? (*Guess who?)*
Activités langagières travaillées	◆ Comprendre à l'Oral (CO) ◆ Parler en Continu (PC) ◆ Comprendre, Réagir et Parler en Interaction Orale (CRPIO)
Capacités	◆ Suivre le fil d'une histoire avec des aides appropriées ◆ Comprendre les consignes de classe, suivre des instructions ◆ Se décrire ◆ Poser des questions et y répondre (besoin immédiat) ◆ Reproduire un modèle oral : chant
Matériel	◆ Album *At the zoo - Au zoo*, écrit par Mellow et illustré par Pauline Duhamel, Talents Hauts, 2010. ◆ Des flashcards et jeux (à imprimer) ◆ Fichier audio à télécharger : http://www.talentshauts.fr/data/mp3/th_at_the_zoo.mp3
Durée	◆ 8 séances de 30 minutes environ + 1 séance pour la tâche finale
Pré-requis	◆ Chiffres jusqu'à 7, couleurs.

* Pour les élèves de cycle 3, il faudra songer à introduire l'écrit afin de faire travailler les activités langagières « lire » et « écrire ».

Pistes pédagogiques mises au point par Sarah Vernet, professeure à l'ESPE de Valence
© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé - 94300 Vincennes - www.talentshauts.fr

DÉROULEMENT DE LA SÉQUENCE

Séances 1 et 2

Champ lexical des animaux

fish, dog, sea lion, duck, elephant, monkey, frog

Activités
- Chaises musicales (*Animal Salad)*
- Mime
- Cours comme... (*Run like a...)*
- Apprentissage du chant

Matériel
- Flashcards *animals*
- 1 flashcard animal / élève
- Enregistrement mp3

Séance 3

Exprimer la possession : animaux
I've got... (a dog, a cat...)

Activités
- Jeu par accumulation (*Word Chain*)
- Enquête (*Survey*)
- Écoute de l'histoire avec les flashcards *animals*

Matériel
- Flashcards *animals*
- 1 grille / élève et 1 grande grille pour la démonstration collective
- Enregistrement mp3
- Livre *At the zoo*

Séances 4, 5 et 6

Exprimer la possession : parties du corps
- *(I've got) + head, ear, lip, tail, trunk, leg, eye, fin / flipper, beak, spot*

Activités
- Rebrassage préalable des chiffres,
- Jeu *Guess who?*
- Écoute et dessine ! (*Picture dictation*)
- Écoute de l'histoire avec flashcards *animals* et *body parts*.

Matériel
- Flashcards parties du corps
- Enregistrement de l'histoire
- Livre *At the zoo*

Séances 7 et 8

Exprimer la capacité
I can fly / jump / clap / run / swim

Activités
- Jacques a dit (Simon says : *clap*)
- Écoute de l'histoire à partir de la p.32 (pour reconnaître : *they can clap!*)

Séance 9

TÂCHE FINALE
Jouer à Qui-est-ce ? *(Guess Who?)*

Pistes pédagogiques mises au point par Sarah Vernet, professeure à l'ESPE de Valence
© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé - 94300 Vincennes - www.talentshauts.fr

Lexique travaillé au cours de la séquence

Champ lexical des animaux
fish (poisson), *dog* (chien), *sea lion* (otarie), *duck* (canard), *elephant*, *monkey* (singe), *frog* (grenouille).

Champ lexical des parties du corps
leg (jambe / patte), *eye* (œil), *lip* (lèvre), *tail* (queue), *trunk* (trompe), *beak* (bec), *flipper / fin* (nageoire).

Champ lexical des actions
swim (nager), *clap* (applaudir), *run* (courir), *jump* (sauter), *fly* (voler).

Formulations travaillées au cours de la séquence

- *I've got _____ black spots / big lips _____*
- *I can _____ clap / jump / run*

Ne pas hésiter à refaire une séance à l'identique (c'est-à-dire avec les mêmes mots de lexique) si cela est nécessaire.

Séance 1 Les chaises musicales *(Animal Salad)*

Activité langagière
Comprendre à l'Oral et Parler en Continu (meneur de jeu).

Capacités
Suivre des instructions et donner des instructions.

Matériel
Cerceaux, 1 flashcard *animal* par élève.

Organisation
Collective, à l'extérieur. Disposition en cercle. Placer des cerceaux au sol de façon à ce que les élèves visualisent facilement les espaces libres lors des déplacements. Les élèves sont dans un cerceau avec une flashcard *animal* autour du cou (tenue à l'aide d'une pince à linge par exemple). Un meneur de jeu (enseignant dans un premier temps) est au centre du cercle, sans flashcard et sans cerceau.

Déroulement
L'enseignant, au centre du cercle, demande aux élèves de s'asseoir* en accompagnant du geste de la main. Les élèves s'assoient en cercle dans les cerceaux.
Avant de faire débuter l'activité, on fait un tour de cercle rapide pour vérifier que chaque élève a bien mémorisé le nom de sa flashcard *animal.***
Il demande ensuite à un groupe d'animaux de se lever.***
Au signal de l'enseignant, les élèves avec la flashcard demandée changent de place le plus vite possible en traversant le cercle, tandis que l'enseignant essaie de prendre la place de l'un des élèves qui s'est déplacé.
L'élève qui se trouve sans cerceau devient le meneur de jeu : l'enseignant lui indique que c'est à son tour de conduire l'activité.****
Il se place alors au centre du cercle et appelle un autre groupe d'élèves.

© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé - 94300 Vincennes - www.talentshauts.fr

Consignes
** Make a circle and sit down.*
**** L'enseignant pointe du doigt la flashcard qu'il a autour du cou : *(An) elephant, and you?* L'élève désigné répond tout en s'adressant à son voisin de gauche : *(A) sea lion and you? etc.*
**** Sea lions, stand up! Change places!*
***** It's your turn.*

Fin du jeu : Give me your flashcards back please and let's go back to the classroom.

Séances 1 et 2 Mime

Activité langagière
Comprendre, Réagir et Parler en Interaction Orale.

Capacité
Poser des questions et y répondre.

Matériel
Flashcards *animals* affichées.

Organisation
Collective.

Déroulement
Les flashcards sont affichées. L'enseignant mime, les élèves devinent : "*(Are you) a fish?"* l'enseignant répond : "*Yes !/No, try again*."
L'élève qui a deviné devient le meneur de jeu et mime à son tour un animal.

Variante : le jeu est repris deux par deux.

Séances 1 et 2 Cours comme… *(Run Like a...)*

Activité langagière
Comprendre à l'Oral.

Capacité
Suivre des instructions.

Organisation
Collective, à l'extérieur.

Déroulement
L'enseignant donne des instructions : "*Run like an elephant/Swim like a fish/Fly like a duck."*
Les élèves suivent les instructions.

© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé - 94300 Vincennes - www.talentshauts.fr

Séance 3 Jeu par accumulation (*Word Chain)*

Activité langagière
Parler en Continu.

Capacité
Parler de ce que l'on possède.

Matériel
Flashcards animals affichées au tableau ainsi que, si possible, d'autres flashcards faisant référence à d'autres mots connus selon ce qui a déjà été travaillé en classe (ex. : matériel de classe, vêtements, autres animaux etc.), de façon à avoir une quinzaine de flashcards affichées.

Organisation
Collective, salle de classe

Déroulement
Avant de réaliser l'activité, l'enseignant expose les élèves à la formulation : *I've got* en donnant un exemple afin que les élèves en comprennent le sens sans recourir à la traduction en français.
L'enseignant dit par exemple : "*I've got a cat*." Il s'approche d'un élève et lui souffle : "*I've got a cat, I've got a…"* (incitant l'élève à répéter et à compléter la phrase).
L'enfant produira par exemple : "*I've got a cat, I've got a duck"*, puis un autre : "*I've got a cat I've got a duck, I've got a fish*." Et ainsi de suite…

Variante : avec de jeunes élèves, il est possible de jouer dans l'ordre des flashcards affichées au tableau (simplification de l'activité).

Évaluation formative : l'enseignant note la mémorisation de la structure et des noms d'animaux.

Séance 3 Enquête (*Survey*)

Activité langagière
Parler en Continu.

Capacité
Parler de ce que l'on possède.

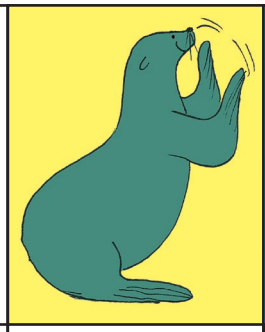
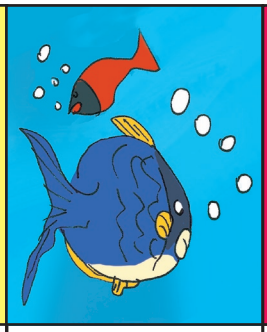
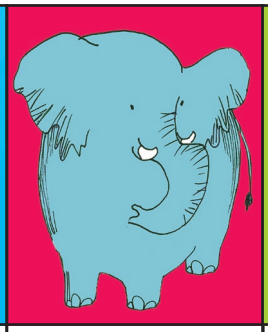
Matériel
Une grille ci-après par élève.

Organisation
Collective pour la démonstration devant la classe, puis par deux, salle de classe.

Déroulement
Les élèves sont par deux : chacun écrit son prénom dans la première colonne ainsi que le prénom de son camarade (dans le même ordre).
Chacun coche les animaux qu'il choisit de « posséder » à l'abri des regards. Puis, à tour de rôle, chacun indique à son partenaire ce qu'il possède : "*I've got a sea lion, I've got a fish, etc*."
Validation par comparaison des deux grilles (qui doivent être identiques).

Évaluation formative : l'enseignant circule et note les échanges réalisés : utilisation de la formulation *I've got*, mémorisation des noms des animaux.

© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé - 94300 Vincennes - www.talentshauts.fr

Names				

Séance 3 Écoute de l'histoire

Activité langagière
Comprendre à l'Oral.

Capacité
Suivre le fil d'une histoire avec des aides appropriées.

Matériel
Flashcards *animal* affichées (endroits distincts du tableau), livre.

Organisation
Collective, salle de classe.

Déroulement
- 1er écoute sans les illustrations et sans les petites flashcards. Les élèves émettent des hypothèses sur le contenu de l'histoire : ils évoquent les mots reconnus.
- 2e écoute sans les illustrations mais avec les flashcards. Les élèves désignent la carte *animal* correspondante lorsqu'ils entendent l'un des mots.
- 3e écoute avec le support visuel. Validation ou non des hypothèses.

Évaluation formative : l'enseignant note les mots / formulations reconnus par les élèves.

Séances 4-5-6 Écoute et dessine ! (*Listen and Draw*)

Activité langagière
Comprendre à l'Oral et Parler en Continu.

Capacité
Suivre des instructions / se décrire.

Organisation
Collective, salle de classe.

© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé - 94300 Vincennes - www.talentshauts.fr

Déroulement
L'enseignant dessine, à l'abri des regards, un animal imaginaire. Puis, il le décrit aux élèves : "*I have a head, 5 legs, I've got 2 trunks etc.*" Les élèves dessinent l'animal imaginaire en suivant les instructions de l'enseignant. Avec des élèves de cycle 2, on prend l'identité du personnage (utilisation de la première personne). Validation par comparaison des animaux imaginaires. L'activité est reprise en binôme.

Variante : utilisation d'adjectifs de couleurs. Exemple : *"I've got two green heads etc."*
Les parties du corps, les chiffres mais aussi les noms de couleurs seront alors rebrassés avant de réaliser l'activité avec un jeu du type : Jacques a dit (*Simon says*). Exemple : *Simon says "Touch something blue." Simon says "Touch something red", etc.*

Évaluation formative : l'enseignant circule et note les échanges réalisés : utilisation de la formulation *I've got*, mémorisation des noms des parties du corps, des chiffres, (des couleurs). Respect de la prononciation (notamment « h » initial dans *have got*, *head*…)

Séances 4-5-6 Qui est-ce ? (*Guess who?*)

Activité langagière
Comprendre, Réagir et Parler en Interaction Orale.

Capacités
Poser des questions et y répondre.

Matériel
Flashcards *animal* affichées.

Organisation
Collective, puis par deux, salle de classe.

Déroulement
Le meneur de jeu décrit un des animaux.
Exemple :
- *I'm grey. I'm big. I've got a trunk. I've got 4 legs. I've got a tail. Who am I?*
- *(Are you) an elephant?*

Avec des élèves de cycle 2, on prend l'identité du personnage (utilisation de la première personne). L'activité est reprise en binôme.

Évaluation formative : L'enseignant circule et note les échanges avec l'utilisation de : *I've got*, mémorisation du nom des parties du corps, des chiffres. Respect de la prononciation.

© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé - 94300 Vincennes - www.talentshauts.fr

Séances 7 et 8 Jacques a dit (Simon says)

Activité langagière
Comprendre à l'Oral.

Capacité
Suivre des instructions.

Organisation
Collective, à l'extérieur

Déroulement
L'enseignant (ou l'élève meneur de jeu) donne des ordres aux élèves qu'ils ne doivent exécuter que si le meneur de jeu a indiqué au préalable : *Simon says*.
Par exemple : *Simon says, fly! Simon says, jump!*

Séances 7 et 8 Écoute de l'histoire

Activité langagière
Comprendre à l'Oral.

Capacité
Suivre le fil d'une histoire avec des aides appropriées.

Matériel
Livre, enregistrement de l'histoire.

Organisation
Collective, salle de classe.

Déroulement
- 1e écoute de l'histoire à partir de la page 32 sans les illustrations. Les élèves émettent des hypothèses sur le contenu de l'histoire : ils évoquent les mots reconnus.
- 2e écoute de l'histoire entière sans les illustrations. Les élèves miment les animaux lorsqu'ils entendent leur nom. De même ils montrent chacune des parties du corps et effectuent l'action (*clap*) lorsqu'ils en reconnaissent le nom.
- 3e écoute avec le support visuel. Validation ou non des hypothèses.

Evaluation formative : L'enseignant note les mots, formulations, reconnus par les élèves.

© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé - 94300 Vincennes - www.talentshauts.fr

Séance 9 Qui est-ce ? (*Guess who?*) - Tâche finale

Activité langagière
Comprendre, Réagir et Parler en Interaction Orale.

Capacités
Poser des questions et y répondre, exprimer la capacité.

Matériel
Flashcards *animal* affichées.

Organisation
Collective, puis par deux, salle de classe.

Déroulement
Le meneur de jeu décrit le physique et les capacités d'un des animaux.
Exemple :
- *I'm grey. I'm big. I've got a trunk. I've got 4 legs. I've got a tail. I can swim. I can run. Who am I?*
- *(Are you) an elephant ?*

Évaluation formative : l'enseignant circule et note les échanges : utilisation de *I've got*, *I can*, mémorisation du nom des parties du corps, des chiffres. Respect de la prononciation.

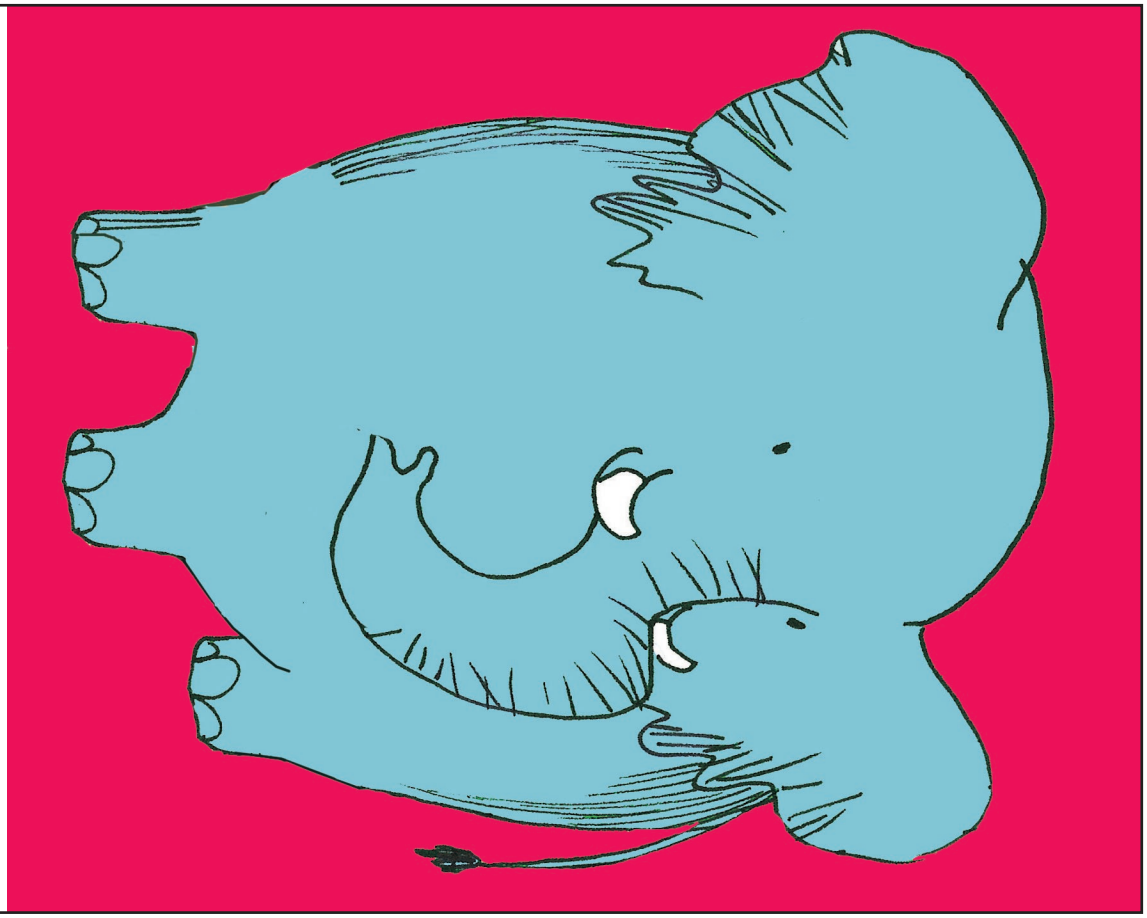
Chant : *Monkey Elephant Duck*

Monkey, elephant, duck,
Monkey, elephant, duck,
Monkey, elephant,
Monkey, elephant,
Monkey elephant, duck!

Green frog, sea lion, fish,
Green frog, sea lion, fish,
Green frog, sea lion,
Green frog, sea lion,
Green frog, sea lion, DOG!

Pour télécharger le fichier audio de la chanson, cliquer ici :

© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé - 94300 Vincennes - www.talentshauts.fr

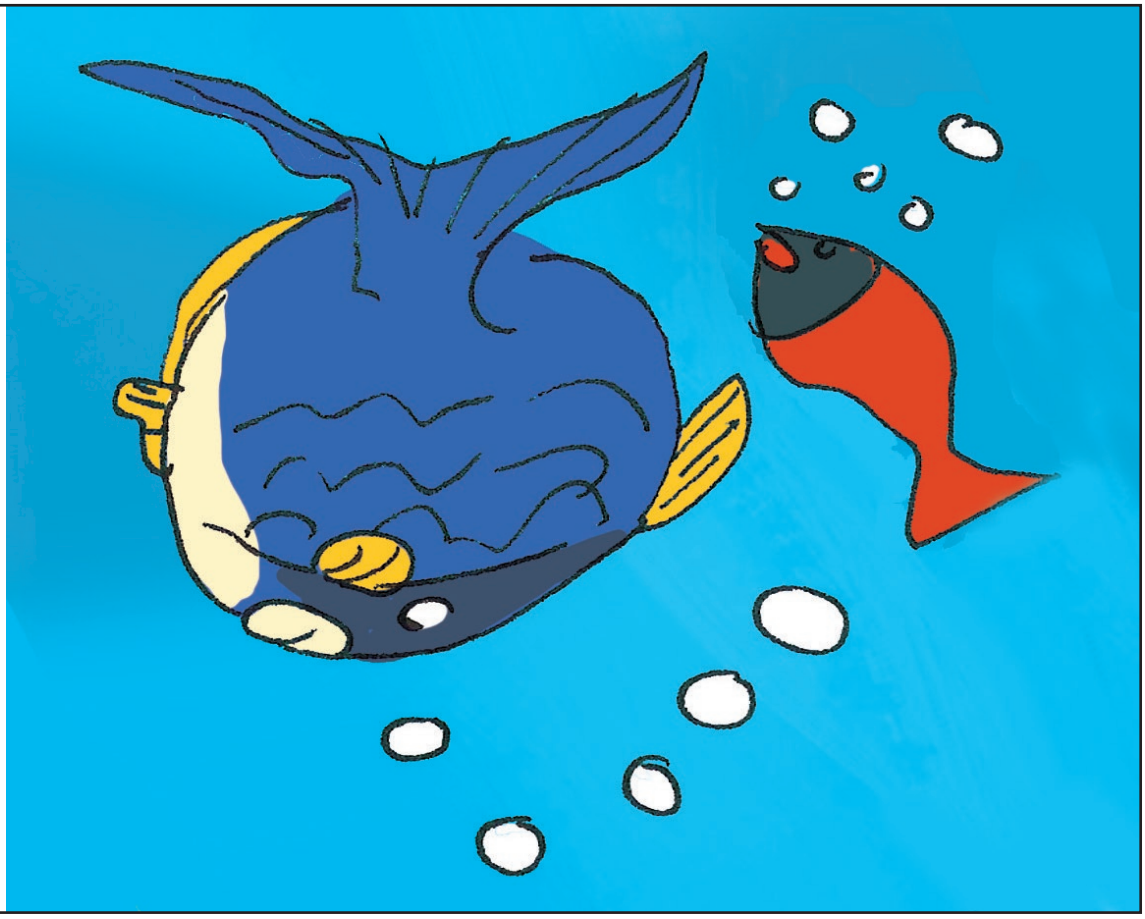


ELEPHANT

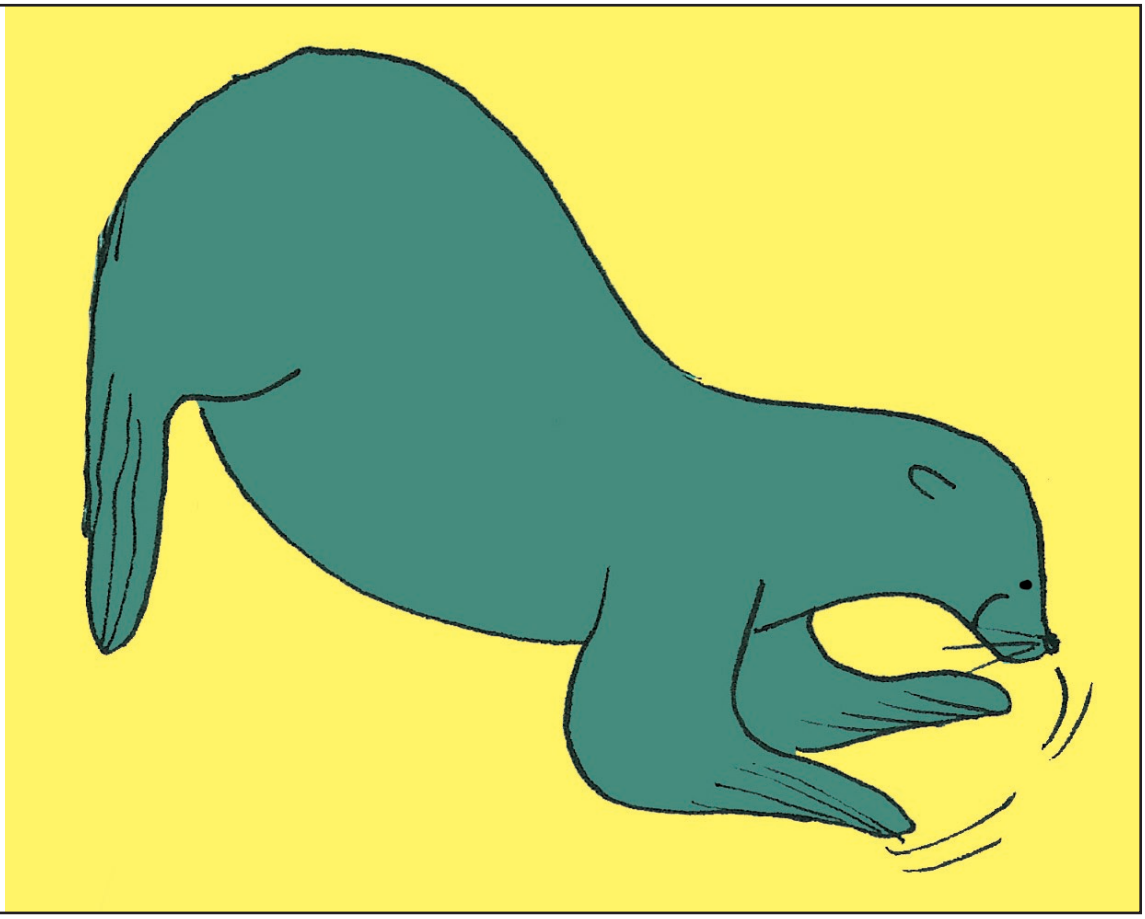
MONKEY

Pistes pédagogiques mises au point par Sarah Vernet, professeure à l'ESPE de Valence
© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé - 94300 Vincennes - www.talentshauts.fr

FISH

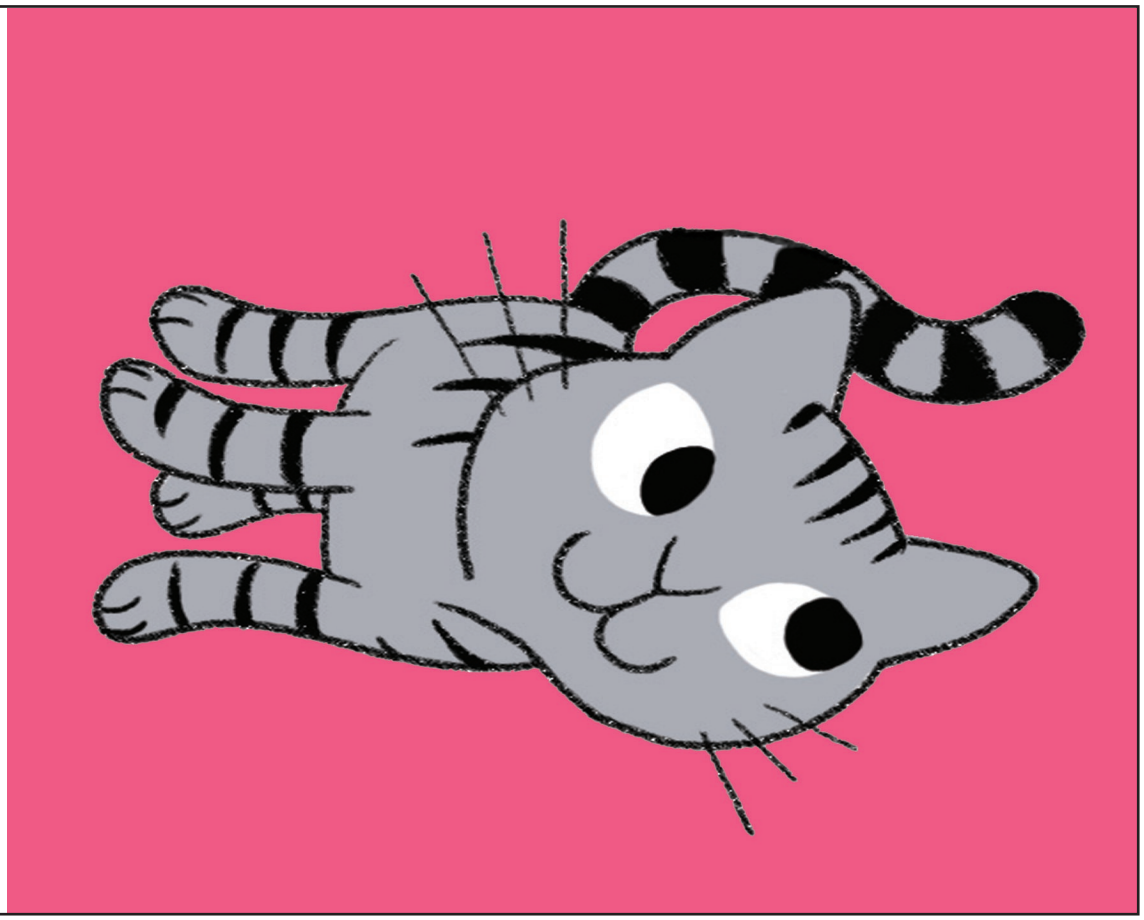


SEA LION

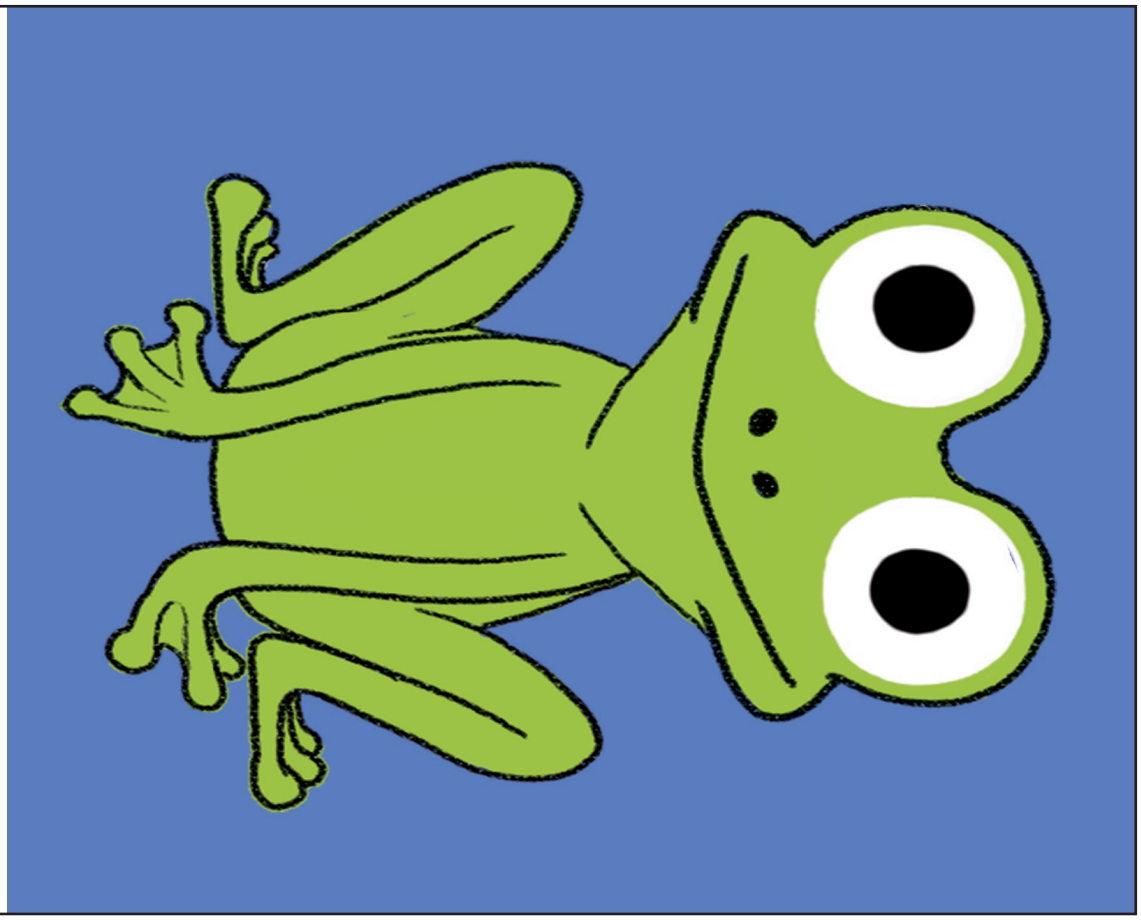


Pistes pédagogiques mises au point par Sarah Vernet, professeure à l'ESPE de Valence
© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé - 94300 Vincennes - www.talentshauts.fr

CAT



FROG



Pistes pédagogiques mises au point par Sarah Vernet, professeure à l'ESPE de Valence
© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé - 94300 Vincennes - www.talentshauts.fr