

> LANGUE VIVANTE

Ressources Langues vivantes

Anglais

« *What's the time Mr Wolf?* »

APPROCHES CULTURELLES :

L'ENFANT

L'organisation de la journée.

LA CLASSE

Les nombres, les repères temporels.

L'UNIVERS ENFANTIN

La vie quotidienne, les monstres, fées et autres références culturelles de la littérature enfantine.

TÂCHE FINALE :

Jouer à un jeu de cour traditionnel « *What's the time Mr Wolf?* ».

Compétences travaillées au cours de la séquence

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES AU COURS DE LA SÉQUENCE	CECRL	DOMAINES DU SOCLE	DOMAINES DU SOCLE
Comprendre l'oral	A1	1, 2	Écouter et comprendre un message oral simple.
Comprendre l'oral et s'exprimer oralement en continu	A1	1, 2, 3	Utiliser un répertoire élémentaire de mots sur un sujet familier.
S'exprimer oralement en continu	A1	1, 2	Reproduire un modèle oral (chants ou comptines).

Présentation de la séquence

ÉTAPE 1	ÉTAPE 2	ÉTAPE 3	ÉTAPE 4	ÉTAPE 5
<p>Comprendre l'oral : nombres jusqu'à 5, les différents moments de la journée.</p> <p>Production orale : reproduire un modèle oral.</p>	<p>Production orale : rebrasser le lexique et les formulations, s'entraîner à restituer la comptine en cours de mémorisation en y ajoutant la gestuelle.</p>	<p>Production orale : introduction de la vidéo et du jeu de cour. Restituer les règles. Contextualiser le jeu et commenter la vidéo.</p> <p>Production orale en interaction : rebrasser le lexique avec jeux de <i>flash-cards</i> et de marionnettes à doigts.</p>	<p>Production orale en interaction : s'entraîner par groupe de 4 à raconter l'album à plusieurs voix en portant une attention particulière à la phonologie. Enregistrer.</p> <p>Production orale : pratiquer le jeu de cour.</p>	<p>Prolongement possible :</p> <p>Production orale : énoncer la phrase correspondant à l'illustration présentée.</p> <p>Production orale en interaction : reconstituer par binômes l'histoire à l'appui des images tout en la disant. Les images sont ensuite collectées dans une tablette pour constituer une vidéo.</p>
<p>Objecifs : découvrir et comprendre le sens de l'album de littérature anglo-saxonne.</p>	<p>Objecifs : mémoriser le sens de l'album et énoncer les nombres.</p>	<p>Objecifs : comprendre le jeu de cour traditionnel et le pratiquer.</p>	<p>Objecifs : énoncer la comptine et l'appliquer à un jeu. Pratiquer le jeu.</p>	<p>Objecifs : produire un e-book sonore de l'album. Pratiquer le jeu de cour</p>

Outils linguistiques

Lexique

- Les nombres de 1 à 10 ;
- *O'clock, time, breakfast, lunch, dinner, hungry, get up, read, book, nap.*

Grammaire

- *What's the time?*
- *It's ..., Time to..., Time for...*

Phonologie

- Respect du schéma intonatif ;
- intonation descendante des questions en WH ;
- diphtongue /ai/ de *time* ;
- H soufflé de *hungry*.

Supports

- Vidéo : jeu de cour « How to play What's the time Mr Wolf ? » ;
- Album « What's the time Mr Wolf » ;
- Iconographique : les images séquentielles de l'album.

Remarque :

cette progression dans l'apprentissage d'un jeu de cour ne constitue qu'une partie de la séance de langue, environ 10 à 15 minutes.