

LANGUES VIVANTES

CP

Anglais

1, 2, 3 to the Zoo, Eric Carle

Résumé :

12 séances construites autour de l'album 1, 2, 3 to the Zoo de Eric Carle. Les élèves pourront travailler les compétences suivantes : écouter et comprendre des messages oraux simples, s'exprimer oralement, communiquer, comprendre des consignes, suivre une histoire courte...

LANGUE VIVANTE AU CP - ANGLAIS

Extrait des programmes 2015 :

Le cycle 2 constitue le point de départ de l'apprentissage des langues vivantes pour tous les élèves avec un enseignement correspondant au niveau A1 à l'oral du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL). Ce cycle contribue à poser les jalons d'un premier développement de la compétence plurilingue des élèves.

La **langue orale** est la **priorité**.

Ce sont **la répétition** et **la régularité**, voire **la ritualisation d'activités quotidiennes** qui permettront aux élèves de progresser. Le travail sur la langue est indissociable de celui sur la culture.

Ces extraits aident à bâtir **la séquence composée de 12 séances**. Elle s'appuie sur l'album :

1, 2, 3 to the Zoo Eric Carle

COMPETENCES TRAVAILLEES

- **Ecouter et comprendre des messages oraux simples** Domaines du socle : **1,2**
- **S'exprimer oralement, communiquer** Domaines du socle : **1,2**
- **Comprendre des consignes**
- **Suivre le fil d'une histoire courte**
- **Reproduire un modèle oral**
- **Utiliser quelques noms d'animaux**
- **Utiliser des expressions courtes. Les mémoriser.**

Lexique - noms d'animaux (« lion », « monkey », « bear », « crocodile », « snake », « elephant », « bird », « giraffe », « seal » et « hippo »).

- nombres : de « one » à « ten ».

- autres : « train », « zoo », « mouse », « little », « big »...

Structures et fonctions - forme « There was / there were »

- « going to »

- questions du type : « What's this? » «Is it a...? » → «Yes, it is /No it isn't».

Phonologie - réalisation du «h» aspiré (« hippo»)

- non-réalisation du «r» (« bird »).

Croisements entre enseignements

- Musique: chanter des chansons en anglais.
- Jouer à des jeux à règles (jeu de kim, jeu de piste, jeu de loto...).
- Renforcer la connaissance des nombres de 1 à 10 (fonction ordinale).

Pour chaque séance on s'appuiera sur le même dispositif en petit groupe.

Chaque séance durera entre 20 à 30 minutes.

Les séances 7, 8, 9, 10, 11, 12 utilisent des jeux pour réinvestir le vocabulaire appris lors des séances précédentes.

Tous les droits de reproduction de ce document sont strictement réservés à La Fabrique du Prof.