

Réussir en anglais

Corinne Marchois

© Retz 2024

ISBN : 978-2-7256-4510-0

Code éditeur : 387386

Dépôt légal : mars 2024



Cet ouvrage suit l'orthographe recommandée
par les rectifications de 1990 et les programmes scolaires.
Voir le site <http://www.orthographe-recommandee.info>
et son miniguide d'information.

Direction éditoriale : Céline Lorcher

Édition : Suzanne Pointu, Adeline Guérin-Grimouille

Illustrations : Aurélia Vernhes

Couverture : Nicolas Piroux – Photo © iStock

Mise en page : Isabelle Vacher

Réalisation du site : Studit

Présentation des ressources numériques	4
Introduction	5
Lexique et structures travaillés dans l'ouvrage	7
Programme de langues vivantes au cycle 3	9

Start Recall games	11
-----------------------------------	----

6 projets pour le CM1

Projet 1 Faire un emploi du temps idéal et le présenter	20
Projet 2 Who ate the pumpkin cake?	36
Projet 3 Offrir une Christmas box	48
Projet 4 Organiser et commenter une fashion week	65
Projet 5 Organiser un petit-déjeuner anglais	80
Projet 6 Imaginer l'identité d'un personnage de tableau	91

5 projets pour le CM2

Projet 7 Créer un animal imaginaire	110
Projet 8 Mettre en scène un repas dans une famille d'accueil	126
Projet 9 Les 24 défis du calendrier de l'Avent	143
Projet 10 S'orienter dans la ville	157
Projet 11 My chinese portrait	171

Bilan Réviser avec un jeu de plateau	180
---	-----

Présentation des ressources numériques I

Toutes les ressources nécessaires à la mise en œuvre des projets pour le CM1 et le CM2 sont disponibles sur le site : mes-ressources-pedagogiques.editions-retz.com (voir p. 2 de couverture pour l'accès et le téléchargement).

• Naviguer dans l'application

Cliquer sur la partie souhaitée pour accéder aux ressources associées.

La partie sélectionnée s'affiche en orange foncé.

Cliquer sur ces boutons pour accéder directement aux autres parties, sans repasser par l'écran d'accueil.

L'ensemble des ressources associées à la partie sélectionnée s'affiche dans la partie droite de l'écran.



• Afficher les fichiers PDF

Cliquer sur le nom du document pour le visionner, l'imprimer ou le vidéoprojecter...

... le document s'affiche dans une nouvelle fenêtre :



Cliquer sur la flèche pour télécharger le document ou sur l'étoile pour le mettre en favori.



Le logiciel automatiquement utilisé pour cet affichage (Adobe Reader, Aperçu...) permet d'agir sur le document : zoom, rotation, impression...

Introduction

L'objectif de cet ouvrage est d'accompagner les enseignants de CM1 et CM2 dans la mise en place de séances d'apprentissage de l'anglais ludiques, articulées et efficaces. Permettre aux élèves d'apprendre l'anglais avec **plaisir** et d'acquérir de réelles **compétences de communication**, telle est notre ambition. La démarche pédagogique proposée prend en compte le développement psychocognitif des enfants : **bienveillance, encouragements, mise en confiance, respect du rythme d'apprentissage** de chacun. **Activités courtes, variées et adaptées** rythment le déroulement des séances et favorisent le développement des **compétences à l'oral en réception, puis en reproduction et en production**. Du CM1 au CM2, les élèves s'entraîneront aussi à développer leurs compétences à **l'écrit**, essentiellement en réception, puis très progressivement en reproduction puis en production avec ou sans modèle.

Les recherches en didactique des langues ont montré que la **motivation** est l'essence de l'apprentissage. **Motiver, intéresser les élèves, donner du sens aux apprentissages** est notre préoccupation constante. La collection « Pédagogie pratique » met en œuvre une **pédagogie active** privilégiant l'activité de l'apprenant : apprendre en faisant, en interagissant avec les autres. **L'apprentissage par projet** en constitue un des aspects. Il augmente le niveau de motivation des élèves pour les tâches qui lui sont proposées et favorise des apprentissages durables plutôt que de solliciter la mémoire à court terme. C'est pourquoi chaque unité commence par l'annonce du **projet final**, dont la mise en œuvre en classe est simple. Chaque projet nécessite de réinvestir des apprentissages et d'en réaliser d'autres. Les élèves identifient ainsi ce qu'ils vont apprendre et dans quelle situation ils vont l'investir. Pour atteindre les objectifs définis pour un projet, plusieurs étapes sont nécessaires. Là encore, la motivation des élèves est entretenue par la réalisation d'une **microtâche** à la fin de chaque étape.

Mettre en œuvre de mini-projets en classe de langue répond aussi au besoin de **différencier** : les tâches sont réparties selon les compétences de chacun.

Avec une pédagogie active et des situations signifiantes pour l'apprenant, l'enseignant suscite curiosité, désir, défi, adhésion personnelle et plaisir auprès des élèves devenus **acteurs de leurs apprentissages**.

Cette démarche est en adéquation avec la **perspective actionnelle** privilégiée dans le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL) et dans les textes officiels : il s'agit non plus seulement d'agir sur l'autre (acte de parole), mais d'agir avec l'autre.

La place des projets est réaffirmée dans les nouveaux textes officiels : ils favorisent le travail collectif, la collaboration, le partage des tâches.

Prendre en charge un nouveau groupe d'élèves pose toujours la question du suivi et de la continuité des apprentissages. Même si l'équipe éducative a mis en place un outil de traçabilité des apprentissages, l'hétérogénéité du groupe classe est souvent complexe à appréhender. Identifier les connaissances acquises, à réactiver ou à revoir grâce à des jeux ([Recall games](#), voir p. 11) donnera des informations précieuses à l'enseignant. Ces situations courtes peuvent être utilisées toute l'année en les adaptant à un nouveau contenu afin de rebrasser les acquis. Au début de chaque projet, un tableau récapitule le lexique et les formulations à introduire ou à réactiver. Des renvois indiquent dans quels projets de la collection les connaissances réactivées ont déjà été rencontrées. Ainsi, l'enseignant peut se référer à ces projets pour rebrasser les connaissances nécessaires.

Le bilan, p. 180, est un jeu de plateau accompagné de cartes questions autocorrectives permettant aux élèves de réactiver l'ensemble des contenus linguistiques travaillés dans le livre et d'aborder des connaissances culturelles de manière ludique.

Des ressources numériques complètent l'ouvrage, regroupant les supports nécessaires pour mener les séances. Un gabarit de séance type associé à une typologie d'activités est également proposé afin de comprendre la démarche et de l'adapter à l'hétérogénéité des parcours d'apprentissage.

Nous espérons que cet ouvrage vous accompagnera pour que le moment d'anglais devienne un moment de plaisir, attendu de tous.

Remarque : Nous avons, dans cet ouvrage, opté pour la forme neutre « enseignant » afin de faciliter la lecture. « Enseignant » fait ici référence aux personnes qui relèvent du corps enseignant, dans sa pluralité de genres.

Lexique et structures travaillés dans l'ouvrage

Un tableau rassemblant le lexique et les structures travaillés dans l'ensemble de la collection est aussi proposé. 

Lexique	Projets
Les nombres jusqu'à 100	1, 3, 6, 7, 9, 11
L'heure	1, 9
Les jours de la semaine	1, 3, 11
Les mois	3, 6, 9
Les humeurs, émotions, sensations physiques	7, 8, 9
L'emploi du temps	1, 7, 9, 11
L'alphabet	9
La description du corps et du visage	6, 9, 11
La description vestimentaire	4, 6, 9, 11
La famille	6, 9, 11
Les animaux	2, 9, 11
La nourriture	5, 7, 8, 9, 11
Les sports et loisirs	1, 7, 9, 11
Les couleurs	3, 4, 6, 7, 9, 11
La maison	2, 9, 11
Halloween	2
Noël (cadeaux, jeux)	3, 9, 11
La ville	10
Les adjectifs descriptifs	4, 6, 7, 9, 11
Les mots de liaison and , but	3, 4, 5, 8, 9, 11

Structures	Projets
Clés de communication (I don't know, what's the English for...?)	4, 5, 8, 10, 11
Saluer, se présenter, prendre congé, les formules de politesse	4, 5, 8, 9, 10
Présenter quelqu'un	4, 6, 7, 9
Dire son nom et le demander à quelqu'un	9
Décrire un objet	11
Localiser	2, 10
Demander l'heure	1
Demander la date	3
Dire et demander l'âge	6, 7, 9, 11
Dire et demander la date de naissance	6, 9, 11
Dire et demander comment on se sent	8, 9
Dire et demander où on habite, d'où l'on vient	7, 9, 11
Décrire physiquement (visage, cheveux, vêtements...)	4, 6, 9, 11
Parler de la famille	6, 7, 9, 11
Parler des goûts	1, 5, 7, 8, 9, 11
Dire et demander des précisions sur quelque chose	9, 10, 11

Programme de langues vivantes au cycle 3

Activités langagières	Connaissances et compétences associées
Écouter et comprendre	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre l'ensemble des consignes utilisées en classe. • Suivre les instructions données. • Comprendre des mots familiers et des expressions courantes. • Identifier le sujet d'un message oral de courte durée. • Comprendre et extraire l'information essentielle d'un message oral de courte durée. • Phonologie : reconnaissance des sons, de l'accentuation, des rythmes, et des courbes intonatives.
Lire et comprendre	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre des textes courts et simples (consignes, poésie, texte informatif) accompagnés d'un document visuel, en s'appuyant sur des éléments connus. • Lexique : répertoire de mots isolés, d'expressions simples et d'éléments culturels concernant des informations sur la personne, son quotidien et son environnement. • Grammaire : reconnaissance de quelques structures et formes grammaticales simples appartenant à un répertoire mémorisé. • Lien phonie/graphie : perception de la relation entre certains graphèmes, signes et phonèmes spécifiques à la langue.
Parler en continu	<ul style="list-style-type: none"> • Reproduire un modèle oral (répéter, réciter, etc.). • Lire à haute voix et de manière expressive un texte bref. • Se présenter oralement et présenter les autres. • Décrire son environnement quotidien, des personnes et/ou des activités culturellement connotées. • Faire une brève annonce en situant l'événement dans le temps et l'espace. • Lexique : mobilisation de mots isolés, d'expressions simples et d'éléments culturels pour des informations sur la personne, les besoins quotidiens, son environnement. • Grammaire : contrôle limité de quelques structures et formes grammaticales simples appartenant à un répertoire mémorisé. • Phonologie : reproduction des sons, de l'accentuation, des rythmes, et des courbes intonatives.

<p>Écrire</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Copier des mots isolés et des textes courts. • Écrire sous la dictée des expressions connues. • Renseigner un questionnaire. • Produire de manière autonome quelques phrases sur soi-même, les autres, des personnages réels ou imaginaires. • Décrire des objets, des lieux. • Lexique : mobilisation de mots isolés, d'expressions simples et d'éléments culturels pour des informations sur la personne, les besoins quotidiens, son environnement. • Grammaire : contrôle limité de quelques structures et formes grammaticales simples appartenant à un répertoire mémorisé. • Lien phonie/graphie : perception de la relation entre certains graphèmes, signes et phonèmes spécifiques à la langue.
<p>Réagir et dialoguer</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Établir un contact social (saluer, se présenter, présenter quelqu'un, etc.). • Demander à quelqu'un de ses nouvelles et réagir en utilisant des formules de politesse. • Dialoguer pour échanger/obtenir des enseignements. • Dialoguer sur des sujets familiers (école, loisirs, maison, etc.). • Réagir à des propositions, dans des situations de la vie courante (remercier, présenter des excuses, accepter, refuser, etc.). • Lexique : Mobilisation de mots isolés, d'expressions simples et d'éléments culturels pour des informations sur la personne, les besoins quotidiens, son environnement. • Grammaire : contrôle limité de quelques structures et formes grammaticales simples appartenant à un répertoire mémorisé. • Phonologie : reproduction des sons, de l'accentuation, des rythmes, et des courbes intonatives.

Recall games

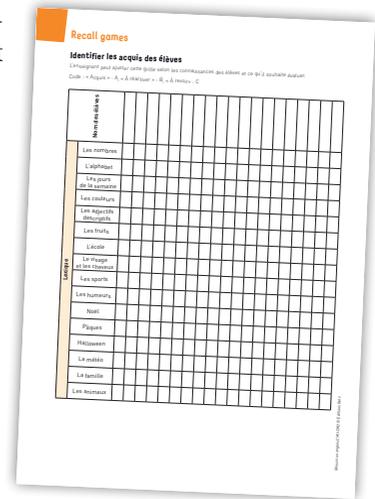
Jouer pour réviser / Jouer pour identifier les acquis

Proposer les **Recall games** en début d'année de CM1 et de CM2 permet de répondre à la problématique de la disparité du groupe classe. Ainsi, les connaissances des élèves, qu'ils soient issus de classes différentes ou d'une autre école, seront recensées de manière ludique.

Elles seront notifiées dans une grille de validation des acquis disponible en ressources numériques. 📄

Cette unité se déroulera soit sur un moment d'anglais, en 3 voire 4 séances (2 steps par séance), soit sur un moment spécifique, en tant qu'activité décrochée (1 step à la fois).

Chaque step est un jeu qui permet de faire le point sur les connaissances des élèves dans des domaines ciblés. Il est préférable de mettre en œuvre les activités dans l'ordre proposé, du step 1 au step 8, en identifiant les compétences en compréhension et en expression orales, et en compréhension et expression écrites. Selon le profil de la classe, le nombre de steps effectués dans une séance sera variable.



Step 1 : Recall the numbers (speaking): The right price. Les nombres, en expression et compréhension orales.

Step 2 : Recall the alphabet (speaking): The hangman. L'alphabet, en expression et compréhension orales.

Step 3 : Recall the colours, the descriptive adjectives (speaking): I spy with my little eye. Les couleurs (CM1/CM2) et les adjectifs descriptifs (CM2) en expression et compréhension orales.

Step 4 : Recall the vocabulary (speaking): Pictionary®. Le lexique (au choix de l'enseignant), en expression et compréhension orales.

Step 5 : Recall the vocabulary (speaking): Times up®. Le lexique (au choix de l'enseignant), en expression et compréhension orales.

Step 6 : Recall the vocabulary (reading): Memory. Le lexique (au choix de l'enseignant), en compréhension écrite.

Step 7 : Recall the vocabulary (writing): Scattergories®. Le lexique (au choix de l'enseignant), en expression écrite.

Step 8 : Recall the sentences (speaking): Dés de communication. Les structures, en expression orale.

Pour travailler le lexique, l'enseignant a à disposition des cartes images sur différents champs lexicaux : nourriture, sport, humeurs, animaux, météo...

Step 1 | Recall the numbers: The right price

Réactivation : Les nombres.

Matériel

- Cartes images des objets avec le prix noté au dos. 

 Expliquer le jeu aux élèves

Annoncer que les élèves vont devoir estimer le prix de certains objets. À chaque proposition, l'élève qui présente l'objet répond par un seul indice : **more** or **less**.

Les prix sont notés au tableau pour que les élèves visualisent et mémorisent les nombres et pour permettre à ceux qui ne les maîtrisent pas de les réentendre et de les associer à leur signifié. L'activité est également l'occasion de préciser qu'en Grande-Bretagne, la monnaie est la livre sterling, appelée **pound**, dont le symbole est **£**, et dont le cours est à vérifier au moment de la mise en œuvre de cette activité.

 Production en continu

Un élève volontaire vient au tableau, choisit une carte image au dos de laquelle vous aurez noté un prix. Il montre l'illustration à ses camarades qui font des propositions de prix. L'élève répond par **more** or **less** et il accompagne sa réponse d'un pouce vers le haut ou vers le bas. L'enseignant note les propositions au tableau, en les organisant par ordre croissant. Quand un élève annonce le prix exact, son camarade au tableau dévoile le dos de la carte. L'élève qui a trouvé le juste prix vient au tableau, choisit une autre carte image et en fait deviner le prix.

Remarque : Cette activité peut se faire avec de vrais objets.

Tip : Commencer par une série avec les prix moins élevés, et aller graduellement vers les nombres de plus en plus grands.



Who ate the pumpkin cake?

Séance 1 : Apprendre le nom des pièces de la maison ; demander la localisation : *Where is...? Is he/she/it in...? Yes, he/she/it's in... No he/she/it's not in...*

Séance 2 : Apprendre le nom des objets utilisés pour manger le gâteau : *a knife, a spoon, a fork, a plate, scissors, a ruler* ; réactivation des pièces de la maison, des déguisements d'Halloween.

Séance 3 : Mise en œuvre du projet : jouer à *Who ate the pumpking cake?*

Apprentissages
à introduire

Formulations :

Localiser : *He/She's in the living room.*

Poser des questions pour localiser : *Where is Selfie the hamster?*

Where is the cat?

Lexique :

Les pièces de la maison : *kitchen, living room, dining room, bathroom, bedroom, toilet, garage, office, hall.*

Des objets pour manger le gâteau : *a knife, a spoon, a fork, a plate.*

Réactivation

Clé de communication : *I don't know!*

Lexique :

Les animaux (CE1-CE2 projet 5).

Des objets pour manger le gâteau : *scissors, a ruler* (CE1-CE2 projet 2).

Phonologie

Séance 1 :

La diphtongue [aɪ] dans *dining room* (son de *five*).

La diphtongue [ɔɪ] dans *toilet* (son de *boy*).

Séance 2 :

La diphtongue [eɪ] dans *plate* (son de *grey*).

La diphtongue [aɪ] dans *knife* (son de *five*).

Point culturel

Thanksgiving.

Point culturel : Halloween and Thanksgiving

Les mois d'octobre et novembre sont très riches culturellement.

Halloween est célébrée le soir du 31 octobre. Cette fête dont les **origines se trouvent en Irlande** vient de l'ancien anglais *All Hallow Even* qui veut dire « la veille de tous les saints », car le 31 octobre, c'est la veille de la Toussaint, une fête chrétienne pendant laquelle on célèbre tous les saints.

La légende raconte que cette nuit du 31 octobre n'appartient plus aux vivants mais à des êtres surnaturels tels que fantômes, diables, sorcières... qui profitent de l'obscurité grandissante de cette nuit d'automne pour rendre visite aux vivants. Alors, pour éviter que les fantômes ne viennent les hanter, les Celtes ont adopté des rituels : s'habiller avec des costumes terrifiants pour faire peur aux fantômes et se réunir pour faire la fête.

Aujourd'hui, **Halloween** est avant tout une fête pour les enfants. Le soir du 31 octobre, ils se déguisent avec des costumes effrayants à l'image des fantômes, des sorcières, des squelettes, des pirates, des monstres ou des vampires et vont de maison en maison en disant *Trick or treat!* qui signifie « des bonbons ou un sort ! » Traditionnellement, les maisons sont décorées avec des citrouilles et des accessoires de couleur orange et noire.

Thanksgiving est une fête célébrée aux États-Unis le quatrième jeudi de novembre. Les familles se réunissent autour d'un bon repas où la dinde, emblème de Thanksgiving, arrosée de sauce à la canneberge (*cranberry*) et la tarte à la citrouille trônent sur la table.

Pour célébrer **Thanksgiving**, des parades dans les grandes villes sont organisées. **Thanksgiving** est aussi l'occasion de regarder des matchs de football, notamment ceux de grandes universités, qui sont retransmis à la télévision nationale pour l'occasion.

Le lendemain, les magasins font plaisir à leurs clients en leur offrant de nombreuses remises en cette journée baptisée **Black Friday**, qu'on peut considérer comme une journée de soldes exceptionnelles.

Histoire : En 1621, les Pères pèlerins venus d'Angleterre débarquent du *Mayflower*. Au cours de leur premier hiver sur le sol américain, particulièrement rigoureux, la moitié d'entre eux meurent. Au printemps, les Indiens leur viennent en aide, notamment l'un d'entre eux, Squanto, qui avait vécu en Angleterre et parlait donc anglais. Ils leur offrent de la nourriture et leur apprennent à pêcher, à chasser et à cultiver les plantes locales, dont le maïs. Quand arrive l'automne, les récoltes sont bonnes. Les colons décident d'organiser un grand repas où figurent la dinde sauvage, le maïs et les patates douces afin de remercier Dieu pour l'abondance des récoltes et les Amérindiens pour leur aide.

Point culturel : **Halloween and Thanksgiving (suite)**

Ainsi, cette fête célèbre tout ce qu'on a « reçu » au cours de l'année (Thanksgiving signifie « merci pour les dons »).

En 1863, Abraham Lincoln l'instaure jour national aux États-Unis puis, en 1939, Franklin Roosevelt le fixe au quatrième jeudi de novembre.

Présentation du projet : **Who ate the pumpkin cake?**



Matériel

- Grande feuille blanche.

Lister les étapes de la réalisation du projet

Expliquer le projet aux élèves : jouer à un jeu de société à l'occasion de Thanksgiving.

Premier axe : **Thanksgiving**

Les élèves connaissent davantage La fête d'Halloween, très proche dans le calendrier de celle de Thanksgiving.

Commencer par évoquer cette fête (d'origine celtique) en s'appuyant sur les explications culturelles (p. 37), puis demander si les élèves connaissent la fête familiale Thanksgiving. Se référer aux explications culturelles ou proposer des recherches qui donneront lieu à des exposés, voire une exposition.

Deuxième axe : **présenter le jeu Who ate the pumpkin cake?**

Lors des fêtes familiales, les enfants jouent souvent à des jeux de société. Le jeu propose de mener une enquête afin de découvrir un coupable : qui a mangé le gâteau, dans quelle pièce et avec quel ustensile ?

Recenser le lexique et les expressions à apprendre

Les classer en apprentissages déjà réalisés ou apprentissages à réaliser. Les noter sur la grande feuille. Compléter les propositions des élèves au besoin :

- nom de quelques pièces de la maison ;
- dire la localisation et la demander à quelqu'un ;
- nom de quelques ustensiles qui serviront à manger le gâteau.

Recenser les apprentissages déjà réalisés

Reprendre la liste des apprentissages déjà réalisés. Demander aux élèves s'ils peuvent les oraliser.

Séance 1 | Apprendre le nom des pièces de la maison

Microtâche : *Where are the animals?*

Apprentissages : Le nom des pièces de la maison ; demander la localisation.

Rituels : Comptine de début de cours, au choix de l'enseignant.

Présentation de la microtâche et des apprentissages : Annoncer que la première étape pour jouer est d'apprendre les pièces de la maison. Pour s'entraîner, les élèves vont, à la fin de la séance, deviner dans quelle pièce de la maison sont cachés Selfie et ses amis.

1. Présentation des pièces de la maison



Matériel

- Coupe simplifiée de maison. 
- Carte de Selfie, un petit hamster. 

 Écouter, observer, identifier

Listen and remember

Montrer Selfie. Annoncer *Look, this is Selfie. He is visiting his new house.* Placer Selfie dans la cuisine. Annoncer : *Selfie is in the kitchen.* Puis le déplacer dans les diverses pièces de la maison, en annonçant à chaque fois : *Now Selfie is in the living room (dining room, bathroom, bedroom, toilet, garage, office, hall).*



2. Compréhension de l'oral : construction du sens, imprégnation et mémorisation



Matériel

- Coupe simplifiée de maison.
- Carte de Selfie.

 Écouter et réagir

Listen and help Selfie

Annoncer : *Selfie! Go to the bathroom, please!* Déplacer Selfie d'une pièce à l'autre jusqu'à ce que les élèves annoncent *yes!* lorsque Selfie est dans la bonne pièce. Poursuivre avec d'autres injonctions.

S'orienter dans la ville

- Séance 1** : Indiquer une direction : *turn left, turn right, go straight on, go back, cross.*
- Séance 2** : Apprendre le nom de bâtiments et lieux publics : *supermarket, bakery, school, cinema, post office, park, restaurant, bus station.*
- Séance 3** : Apprendre des repères urbains (*traffic lights, street, avenue, roundabout*).
- Séance 4** : Demander son chemin ; lire et comprendre un itinéraire.
- Séance 5** : Mise en œuvre du projet : s'orienter dans la ville ; établir un itinéraire.

Apprentissages à introduire

Formulations :

Expressions pour indiquer une direction : *go straight on, go back, turn left, turn right, cross.*

Indiquer un itinéraire : *Turn left at the bakery, cross at the traffic lights. The post office is on Churchill Avenue.*

Lexique :

Bâtiments et lieux publics : *supermarket, bakery, school, cinema, post office, park, restaurant, bus station.*

Repères urbains : *traffic lights, street, avenue, roundabout.*

Réactivation

Formulations :

Clés de communication : *Can you repeat please? What's the English for...? I don't know. I don't understand.* [CM1-CM2 projets 4, 8].

Poser des questions pour localiser : *Excuse me, where is... please?* [CE1-CE2 projets 8, 11 ; CM1 projets 2, 4].

Les nombres ordinaux [CM1 projets 3, 6].

Phonologie

Séance 1 :

La diphtongue [eɪ] dans *straight* (son de *grey*), [aɪ] dans *right* (son de *five*).

Séance 2 :

La diphtongue [eɪ] dans *bakery, station* (son de *grey*).

Le son [ɜ:] dans *church* (son de *purple*).

Point culturel

Découvrir **London**, ses bus rouges à double niveau (**double-decker bus**), ses taxis noirs, son métro (**the tube**). Si on vient en Eurostar (par le tunnel sous la Manche), on arrive à la célèbre gare **St Pancras**, en plein cœur de la ville, où l'on trouve de nombreuses lignes de métro. Découvrir la circulation à gauche au Royaume-Uni. Des vidéos sur Londres et le Royaume-Uni sont disponibles sur Internet, par exemple sur le site « Lumni ».

Présentation du projet : s'orienter dans la ville



Matériel

- Grande feuille blanche.

Lister les étapes de la réalisation du projet

Expliquer le projet aux élèves : il s'agit de savoir indiquer un chemin à partir d'un plan. Une carte mission sera tirée au sort, indiquant un lieu de départ à un lieu d'arrivée. Il faudra reconstituer les étapes de l'itinéraire.

Recenser le lexique et les expressions à apprendre

Les classer en apprentissages déjà réalisés ou à réaliser. Les noter sur la grande feuille. Compléter les propositions des élèves au besoin :

- donner des indications pour se repérer ;
- demander son chemin ;
- apprendre le nom de quelques bâtiments et lieux publics.

Recenser les apprentissages disponibles

Reprendre la liste des apprentissages déjà réalisés (poser la question **Where is...?**). Demander aux élèves s'ils peuvent les oraliser.

Séance 1 | Indiquer une direction

Microtâche : Suis le chemin comme un robot (*follow the way like a robot*).

Apprentissages : Les expressions pour indiquer une direction.

Rituels : Comptine de début de cours, au choix de l'enseignant.

Présentation de la microtâche et des apprentissages : Annoncer que la première étape pour expliquer un chemin à quelqu'un est de connaître les indications de direction. Pour s'entraîner, les élèves vont dicter un chemin à un camarade qui jouera le rôle d'un robot.

1. Présentation des directions

Matériel

- Cartes images des directions. 

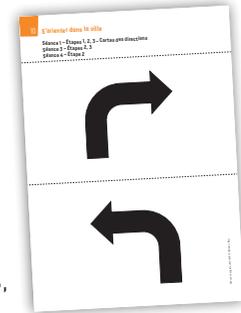
 Écouter, observer, identifier

Listen and remember

Attention, il est important, lorsque vous êtes face aux élèves, d'adapter vos gestes : leur droite sera votre gauche.

Annoncer : *turn right*, se placer dans la même direction que les élèves et mimer le fait d'aller à droite. Faire de même pour *turn left*. Continuer à annoncer successivement ces 2 expressions. Les élèves font le geste d'aller à droite ou à gauche. Ensuite, introduire *cross* et mimer le fait d'enjamber. Ajouter *go straight on* en mimant le fait d'avancer tout droit. Terminer par *go back* en signifiant le fait de revenir en arrière.

Entraîner les 5 expressions en compréhension en les mimant avec les élèves.



 10 min

2. Compréhension de l'oral : construction du sens, imprégnation et mémorisation

Matériel

- Cartes images des directions.

 Écouter et réagir

Listen and mime

Poursuivre l'activité de mime, en sollicitant de petits groupes d'élèves.

 5 min