

Séance n°1	Séquence : Handa's Surprise	Date :
	Niveau : CE1	Durée : 30'

Capacités (savoir-faire) : <i>Fonctions langagières*</i>	<i>Mobilisées</i> Décrire (nombre et couleur)	<i>Introduites</i> Présenter quelqu'un
Formulations : <i>Structures langagières*</i>	<i>Mobilisées</i> How many ... do you see? What colour is it? What is it? What's your name?	<i>Introduites</i> What's her name? How many fruits are left?

Connaissances (savoirs)	
Lexique : Fruits / Animals / Colours	Phonologie : Le son [h] de Handa
Grammaire :	Culture : quelques titres, auteurs et personnages de la littérature enfantine contemporaine.
Matériel : album: Handa's surprise	

<i>Phases</i>	<i>Activités langagières, durée, mode de regroupement</i>	<i>Déroulement et différenciation</i>	<i>Observations</i>
Rituels	Interaction	Salutation de la classe et réponse Reprise des questions connues	
Rebrassage	Parler en continu	Reprise d'une chanson connue sur les nombres. Happy English CE1 piste 21	
Présentation de la nouvelle notion	Interaction	Présenter l'album aux élèves Présenter Handa. Poser à plusieurs élèves la question: " <i>What's your name?</i> " puis redemander en désignant Handa: " <i>What's her name?</i> " Lire l'album une première fois.	
Pratique guidée, entraînement	Comprendre à l'oral Interaction	Reprendre l'album et observer avec les élèves chaque page. On peut revoir avec eux, en fonction de ce qu'ils savent déjà: - les nombres (compter les fruits dans le panier) - les couleurs (des fruits, de certaines illustrations, des animaux...) - nommer certains animaux ou objets qu'ils connaissent déjà. Ensuite formuler avec eux ce que l'on va pouvoir apprendre en étudiant cet album.	
Critères de réussite		L'élève parvient à comprendre l'histoire et à participer au jeu de questions / réponses la concernant.	
Aspect culturel		Où se passe cette histoire ? Dans quels pays d'Afrique parle-t-on anglais?	
Rituels de fin de séance	Parler en continu	En clôture, on peut rechanter une chanson ou dire une comptine connue reprenant des notions vues dans la séance.	

**ancien terme*

Document proposé par Agnès Harel, animatrice langues vivantes, Royan

Séance n°2	Séquence : Handa's Surprise	Date :
	Niveau : CE1	Durée : 30'

Capacités (savoir-faire) : <i>Fonctions langagières*</i>	<i>Mobilisées</i> Décrire	<i>Introduites</i> Participer à un jeu
Formulations : <i>Structures langagières*</i>	<i>Mobilisées</i> What colour is it? What is it? / This is a ...	<i>Introduites</i> I win It's your turn

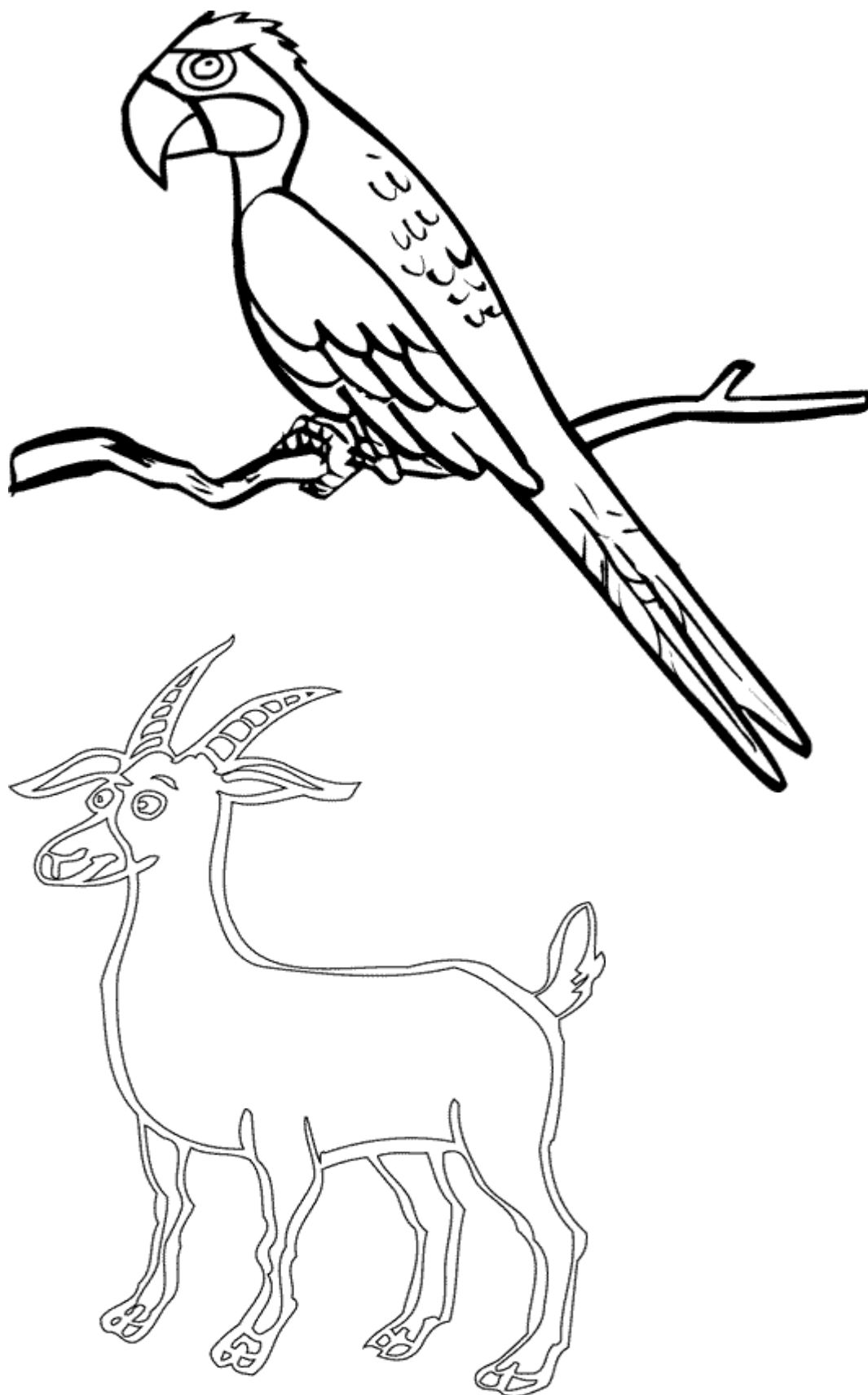
Connaissances (savoirs)	
Lexique : Animals / Colours	Phonologie : Les accents toniques
Grammaire :	Culture : quelques titres, auteurs et personnages de la littérature enfantine contemporaine.
Matériel : album: Handa's surprise flashcards couleurs+ animaux memory cards	

Phases	<i>Activités langagières, durée, mode de regroupement</i>	Déroulement et différenciation	Observations
Rituels	Interaction	Salutation de la classe et réponse Reprise des questions connues	
Rebrassage	Comprendre à l'oral Parler en continu	Game : - Repeat if it's true ! mené par l'enseignant puis par une élève (Reprise des couleurs nécessaires à la description des animaux) <i>Brown</i> <i>Grey</i> <i>Black and white</i> <i>Yellow</i> <i>Orange, red and green</i>	
Présentation de la nouvelle notion	Interaction Comprendre à l'oral	Remonter l'album aux élèves Poser la question: "What's her name?" Tourner les pages et désigner le singe : <i>What colour is it? What is this ? This is a monkey.</i> Inviter les élèves à répéter et accrocher la flashcard correspondante. Présenter aux élèves les autres animaux. Accrocher les flashcards correspondantes. Game : - Point to : accrocher tous les animaux autour de la classe. Demander aux élèves de désigner les animaux quand ils sont nommés. « <i>Point to the ...</i> »	
Pratique guidée, entraînement	Comprendre à l'oral Parler en continu Interaction	Game : - Magic eye ! - Memory : accrocher les cartes du memory au tableau face cachée. Faire une démonstration : retourner une carte en la nommant : <i>This is a ...</i> puis une deuxième (idem). Si c'est une paire annoncer : <i>I win !</i> , Si ce n'est pas une paire dire <i>It's your turn !</i> désigner un élève volontaire qui vient à son tour retourner deux cartes. Continuer le jeu.	
Production autonome	Parler en continu	Pair work : - Memory (idem mais les élèves jouent par deux)	

*ancien terme

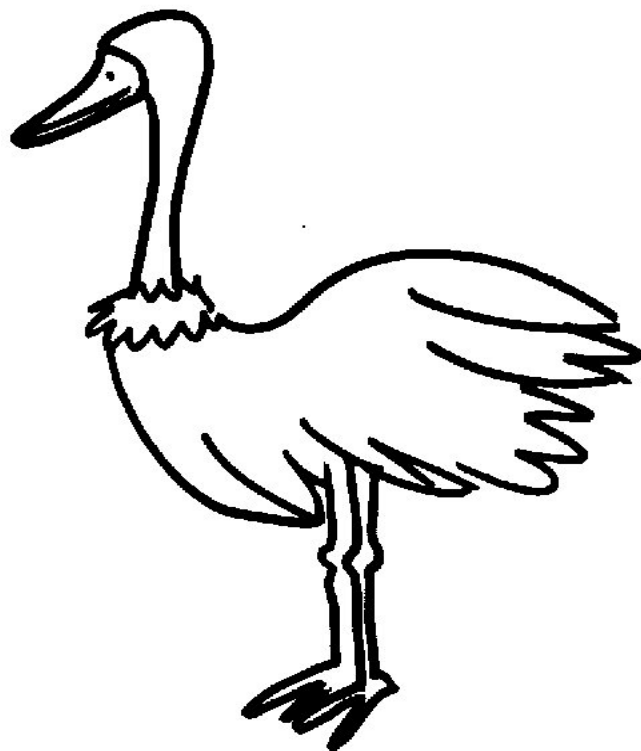
Document proposé par Agnès Harel, animatrice langues vivantes, Royan

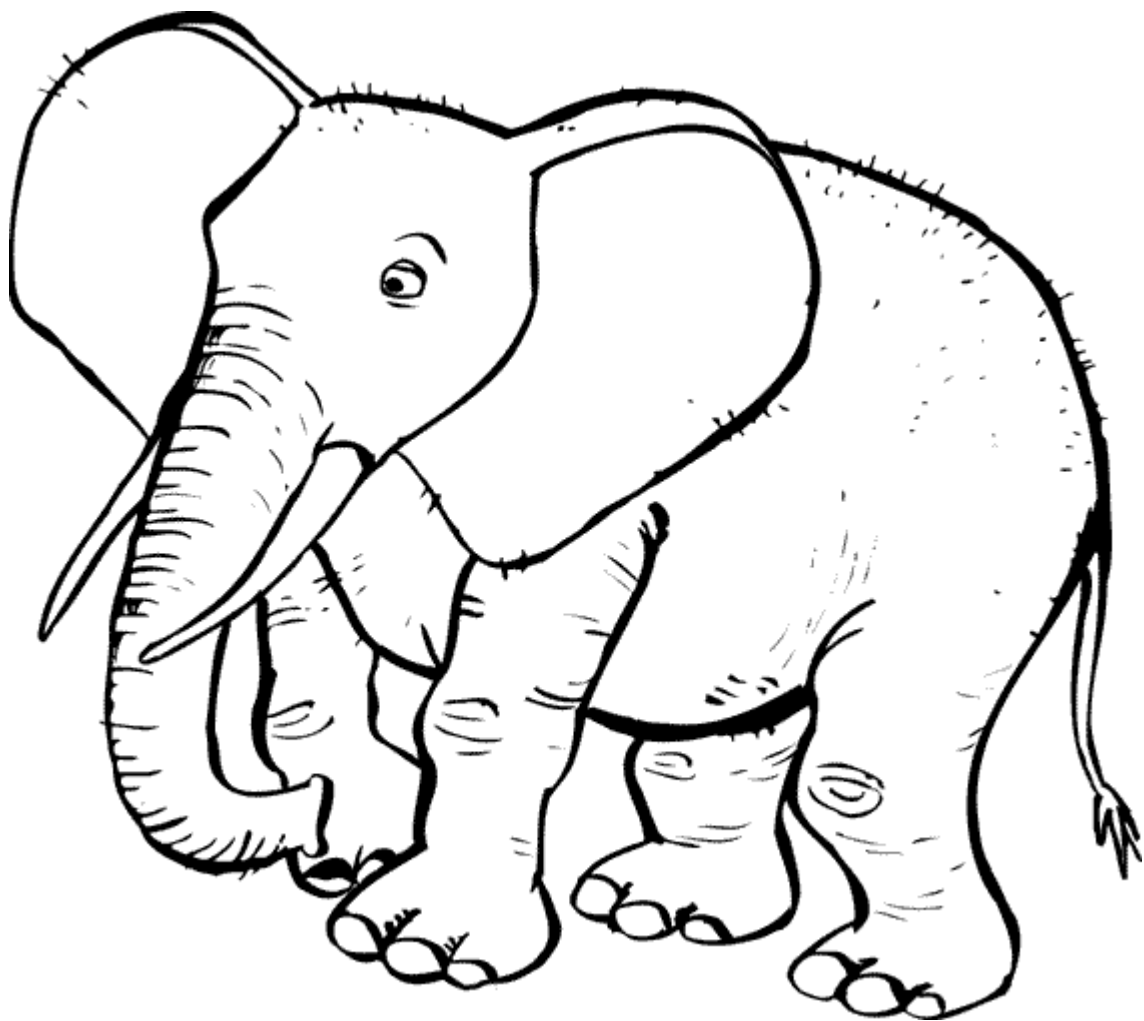
Différenciation		faire varier le nombre d'animaux proposés pour le jeu	
Critères de réussite		L'élève parvient à jouer avec un de ses camarades sans recourir au français	
Rituels de fin de séance	Interaction Comprendre à l'oral	Lecture plaisir de l'album en invitant les élèves à participer en nommant les animaux	

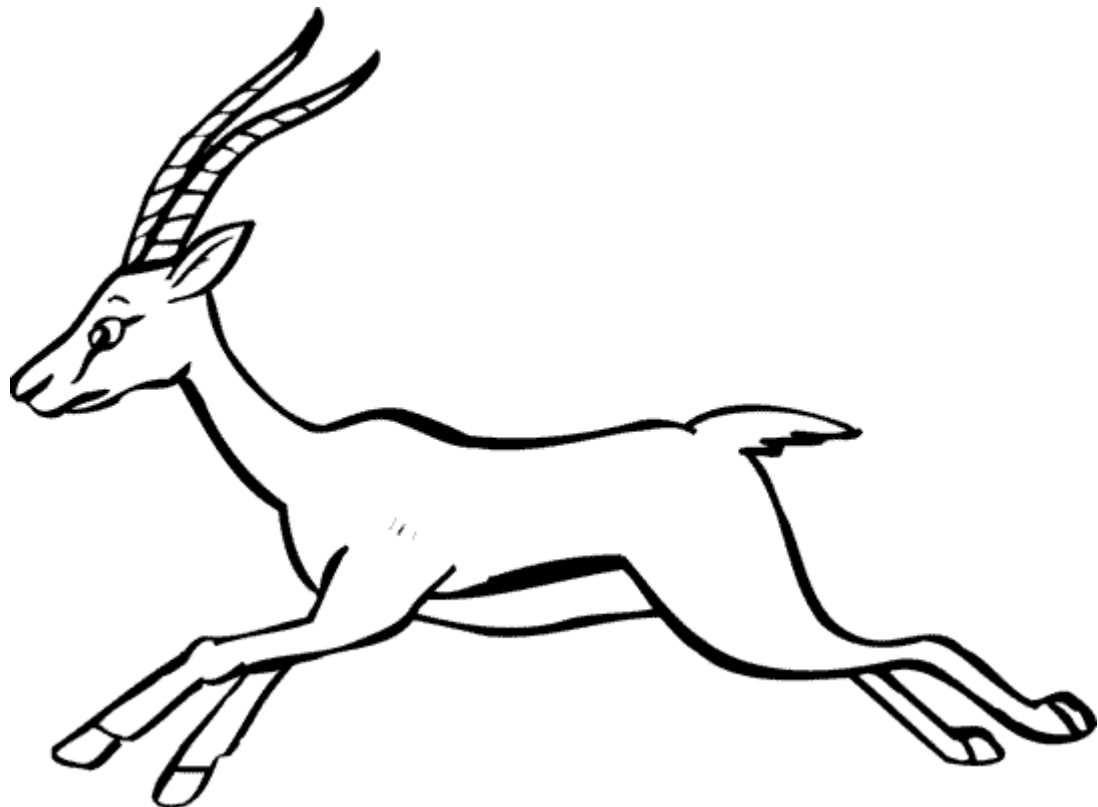
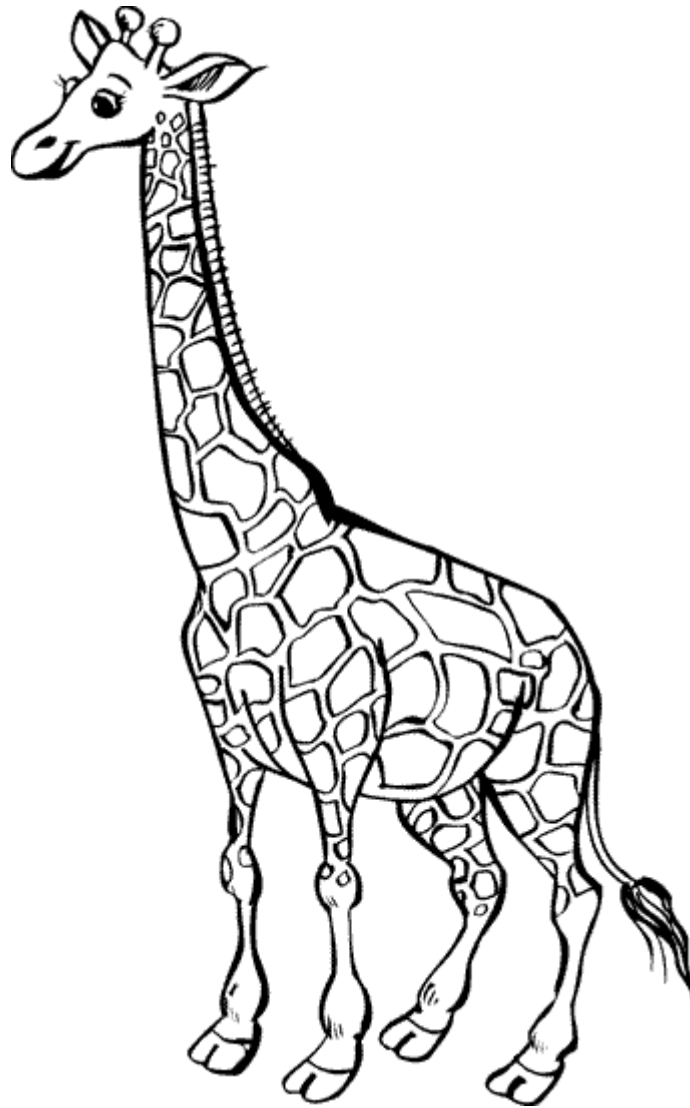


**ancien terme*

Document proposé par Agnès Harel, animatrice langues vivantes, Royan







**ancien terme
Document proposé par Agnès Harel, animatrice langues vivantes, Royan*

Séance n°3	Séquence : Handa's Surprise	Date :
	Niveau : CE1	Durée : 30'

Capacités (savoir-faire) : <i>Fonctions langagières*</i>	<i>Mobilisées</i> Décrire	<i>Introduites</i>
Formulations : <i>Structures langagières*</i>	<i>Mobilisées</i> What colour is it? What is it? / This is a ... Is it a...? Yes it is. / No it isn't.	<i>Introduites</i> Is it a...? Yes it is. / No it isn't.

Connaissances (savoirs)	
Lexique : Animals / Colours	Phonologie : Les accents toniques Les question tags
Grammaire : Place de l'adjectif	Culture : quelques titres, auteurs et personnages de la littérature enfantine contemporaine.
Matériel :	album: Handa's surprise flashcards couleurs+ animaux

Phases	<i>Activités langagières, durée, mode de regroupement</i>	Déroulement et différenciation	Observations
Rituels	Interaction	Salutation de la classe et réponse Reprise des questions connues	
Rebrassage	Comprendre à l'oral Interaction	Game : - Devinettes : expliquer aux élèves que l'on a choisi en secret un animal et qu'ils doivent trouver lequel en posant des questions : <ul style="list-style-type: none"> • <i>What colour is it ?</i> • <i>It's brown.</i> • <i>Is it a monkey ?</i> • <i>Yes it is. / No it isn't.</i> 	
Présentation de la nouvelle notion	Comprendre à l'oral	Présentation du « <i>chant</i> » (comptine scandée) par l'enseignant <i>a red (clap) orange (clap) and green (clap) parrot (clap)</i> <i>a brown (clap) and yellow (clap) giraffe (clap)</i> <i>a black (clap) and white (clap) ostrich (clap)</i> <i>a black (clap) and white (clap) zebra (clap)</i> <i>a brown (clap) antelope (clap)</i> <i>a brown (clap) monkey (clap)</i> <i>a brown (clap) goat (clap)</i> Demander aux élèves s'ils ont reconnus des mots dans cette comptine. Afficher au tableau toutes leurs propositions dans l'ordre où elles se présentent. 2 ^{ème} écoute : inviter les élèves à valider leurs propositions et à les compléter 3 ^{ème} écoute : mise en ordre des cartes au tableau (support visuel pour l'apprentissage)	

*ancien terme

Document proposé par Agnès Harel, animatrice langues vivantes, Royan

Pratique guidée, entraînement	Parler en continu	Apprentissage du chant (répétition, correction phonologique et rythme) Répétition phrase à phrase Groupes Individuels Groupes en réponse	
Production autonome	Parler en continu	Reprise collective du chant	
Rituels de fin de séance		Coller dans les cahiers la photocopie de la couverture de l'album à colorier	

**ancien terme*

Document proposé par Agnès Harel, animatrice langues vivantes, Royan

Séance n°4	Séquence : Handa's Surprise	Date :
	Niveau : CE1	Durée : 30'

Capacités (savoir-faire) : <i>Fonctions langagières*</i>	<i>Mobilisées</i> Décrire	<i>Introduites</i>
Formulations : <i>Structures langagières*</i>	<i>Mobilisées</i> What colour is it? What is it? / This is a ...	<i>Introduites</i> It's a + couleur + animal

Connaissances (savoirs)	
Lexique : Animals / Colours	Phonologie : Les accents toniques
Grammaire : place de l'adjectif	Culture : quelques titres, auteurs et personnages de la littérature enfantine contemporaine.
Matériel : album: Handa's surprise flashcards couleurs+ animaux fiches élèves colour dictation	

Phases	<i>Activités langagières, durée, mode de regroupement</i>	Déroulement et différenciation	Observations
Rituels	Interaction	Salutation de la classe et réponse Reprise des questions connues	
Rebrassage	Comprendre à l'oral Parler en continu	Chant : Reprise par l'enseignant en accrochant au fur et à mesure les flashcards couleurs et animaux correspondantes puis reprise avec l'ensemble des élèves Game : Slowly, slowly (animaux) Show me (colours) avec les crayons de couleurs des élèves	
Pratique guidée, entraînement	Comprendre à l'oral Parler en continu Interaction	Distribuer aux élèves des fiches animaux à colorier. Game : Picture dictation Les élèves sont répartis en groupes de 4. Dans chaque groupe un élève est appelé et reçoit une consigne à transmettre aux membres de son groupe <i>It's a purple monkey / It's a yellow giraffe...</i> Ensuite on procède de même avec un deuxième élève du groupe etc. Les élèves peuvent ensuite choisir eux-mêmes le message à transmettre à leur groupe	
Différenciation		Le messenger peut valider sa compréhension auprès de l'enseignant avant de rejoindre le groupe (en désignant animal et couleur, afin de pouvoir lui-même valider les propositions de ses camarades)	
Critères de réussite		L'élève parvient à comprendre et à transmettre la consigne.	

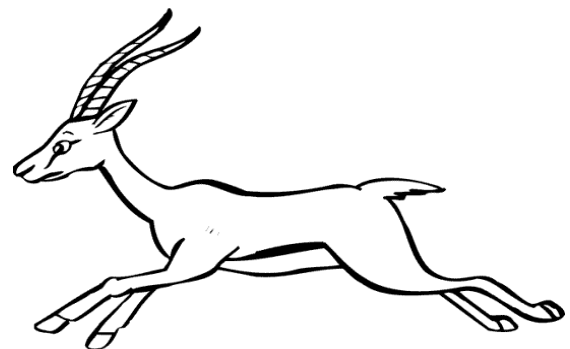
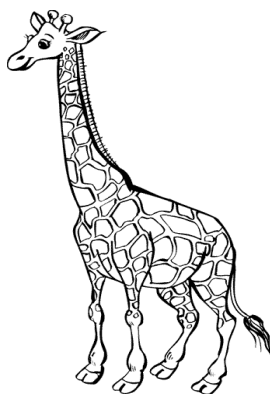
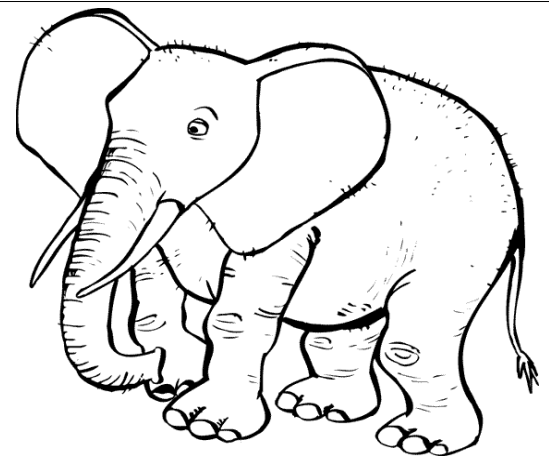
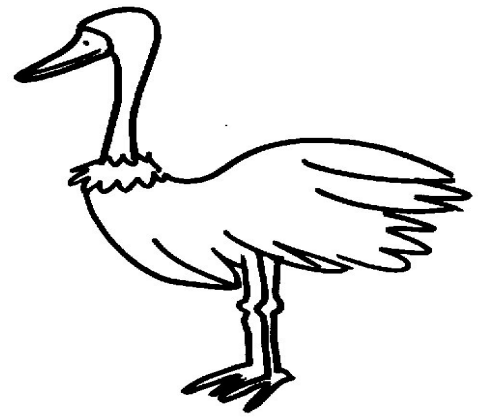
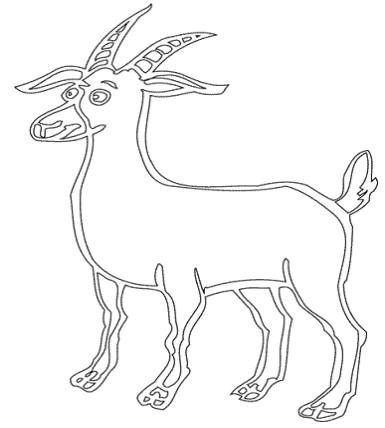
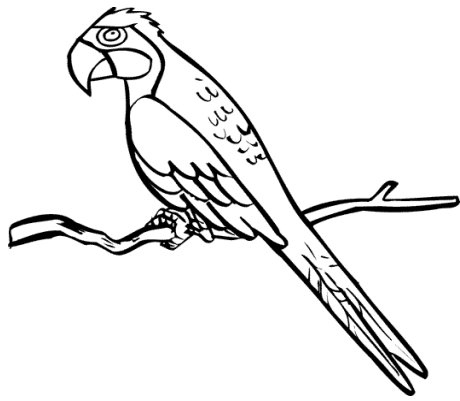
*ancien terme

Document proposé par Agnès Harel, animatrice langues vivantes, Royan

Rituels de fin de séance	Parler en continu	Reprise de la comptine scandée <i>a red (clap) orange (clap) and green (clap) parrot (clap)</i> <i>a brown (clap) and yellow (clap) giraffe (clap)</i> <i>a black (clap) and white (clap) ostrich (clap)</i> <i>a black (clap) and white (clap) zebra (clap)</i> <i>a brown (clap) antelope (clap)</i> <i>a brown (clap) monkey (clap)</i> <i>a brown (clap) goat (clap)</i>	
---------------------------------	-------------------	---	--

**ancien terme*

Document proposé par Agnès Harel, animatrice langues vivantes, Royan



Séance n°5	Séquence : Handa's Surprise	Date :
	Niveau : CE1	Durée : 30'

Capacités (savoir-faire) : <i>Fonctions langagières*</i>	<i>Mobilisées</i> Décrire	<i>Introduites</i> Participer à un jeu
Formulations : <i>Structures langagières*</i>	<i>Mobilisées</i> What colour is it? What is it? / This is a ...	<i>Introduites</i> How many fruits are left in the basket ? / There are...

Connaissances (savoirs)	
Lexique : Animals / Colours / Numbers / Fruits	Phonologie : Les accents toniques
Grammaire :	Culture : quelques titres, auteurs et personnages de la littérature enfantine contemporaine.
Matériel : album: Handa's surprise flashcards couleurs+ animaux memory cards	

Phases	<i>Activités langagières, durée, mode de regroupement</i>	Déroulement et différenciation	Observations
Rituels	Interaction	Salutation de la classe et réponse Reprise des questions connues	
Rebrassage	Comprendre à l'oral Parler en continu Interagir	Chant : Reprise avec l'ensemble des élèves qui viennent ensuite accrocher les flashcards couleurs et animaux correspondantes. Game : mimer la flashcard (animaux)	
Présentation de la nouvelle notion	Interaction Comprendre à l'oral	Nouvelle lecture de l'album (interaction avec les élèves : nommer les animaux, compter les fruits...) <i>What does the monkey like ? It likes the ...</i> <i>What colour is it ?</i> <i>How many fruits are left in the basket ? There are...</i> <i>A chaque fois, accrocher les flashcards correspondantes et faire répéter les élèves</i> Game : Stand up : (mémorisation) Partager la classe en deux groupes. Au tableau, afficher 4 fruits pour chaque groupe. <i>Nommer les fruits dans le désordre. Les élèves doivent se lever si le fruit appartient à leur liste</i>	
Pratique guidée, entraînement	Comprendre à l'oral Parler en continu Interaction	Game : Mr Boggeyman Game : Match Afficher au tableau d'un côté les animaux et de l'autre les fruits. Expliquer aux élèves qu'il faut reconstituer des paires <i>What does the ... like ?</i> <i>(It likes) the....</i> Valider ensuite les paires reconstituées par une relecture de l'album.	

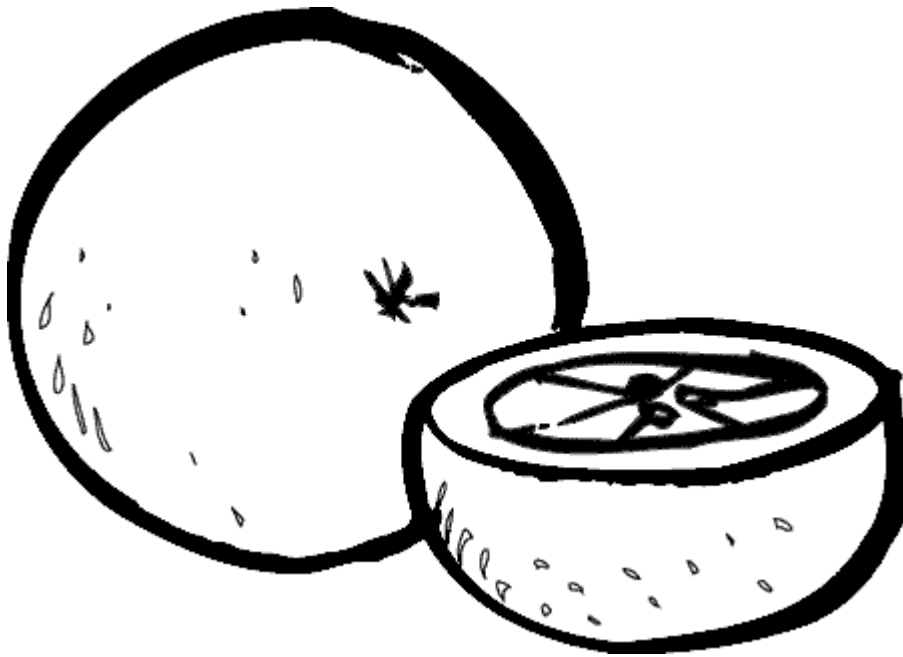
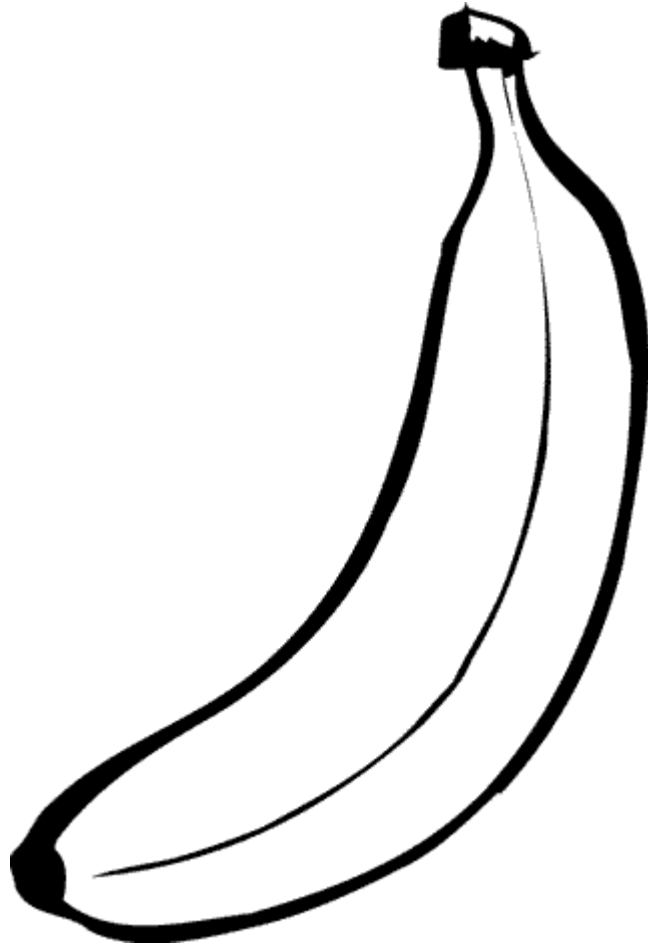
*ancien terme

Document proposé par Agnès Harel, animatrice langues vivantes, Royan

Différenciation	Les fruits ayant été nommés de nombreuses fois au cours des séances précédentes, et certains étant transparents, il semble possible de voir l'ensemble dans cette séance. On peut réduire le nombre si nécessaire.	
Critères de réussite	L'élève parvient à nommer et mémoriser les fruits	
Rituels de fin de séance	Temps de discussion sur les fruits d'Afrique	

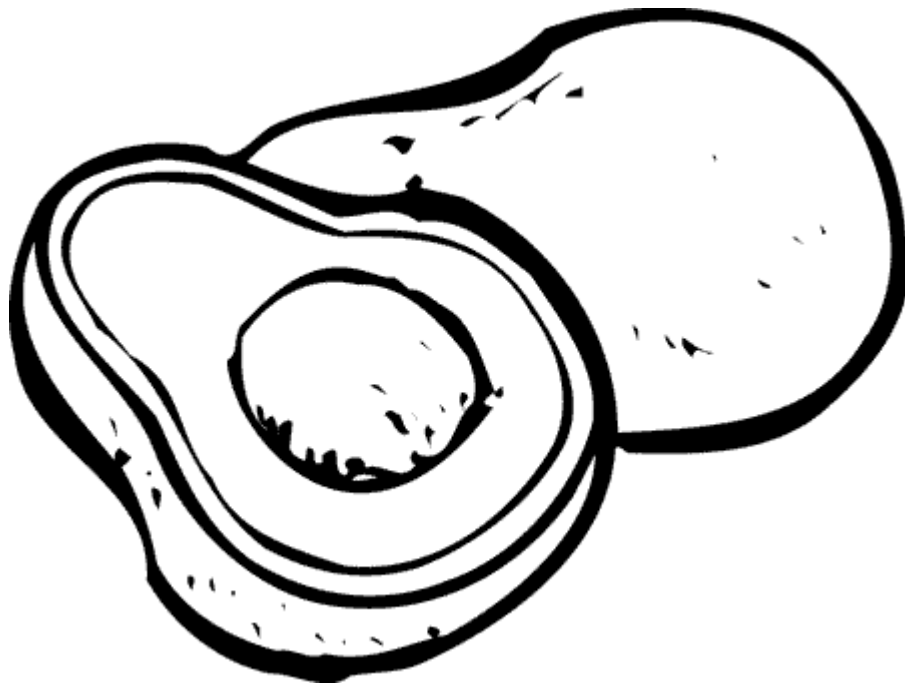
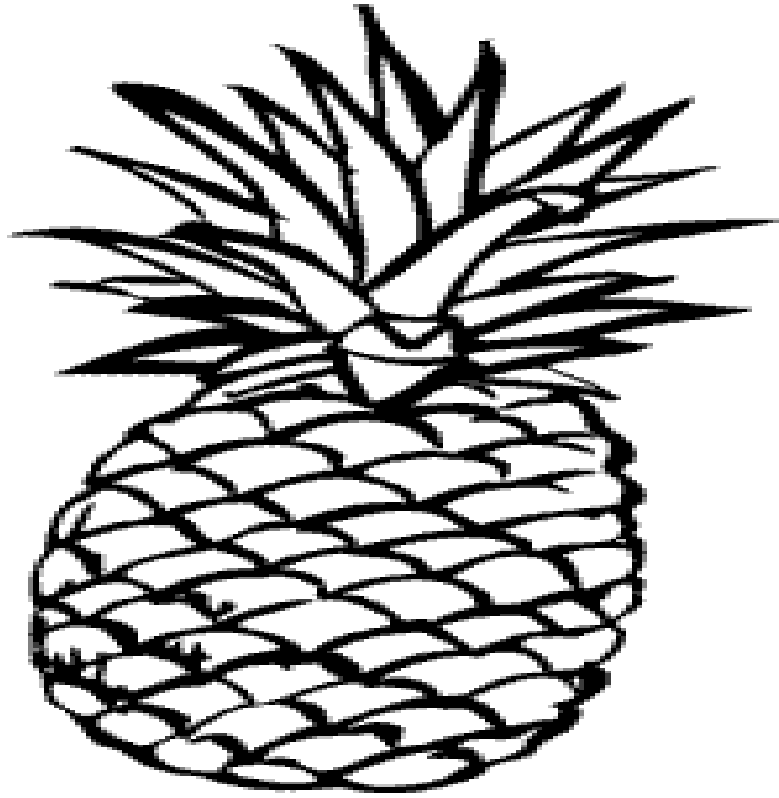
**ancien terme*

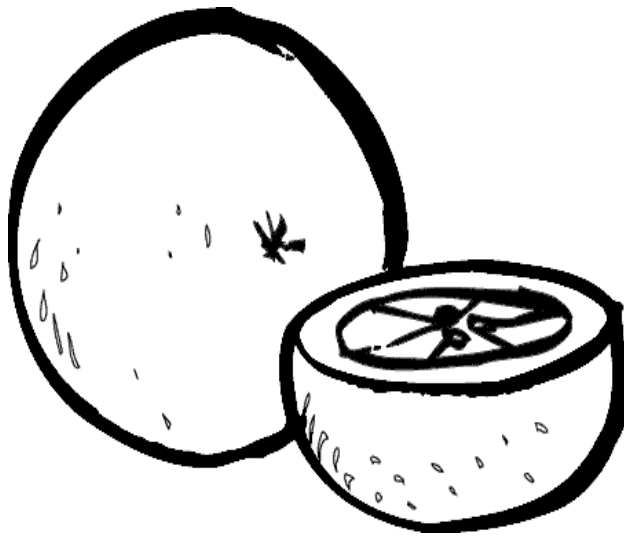
Document proposé par Agnès Harel, animatrice langues vivantes, Royan



**ancien terme*

Document proposé par Agnès Harel, animatrice langues vivantes, Royan





**ancien terme*

Document proposé par Agnès Harel, animatrice langues vivantes, Royan

Séance n°6	Séquence : Handa's Surprise	Date :
	Niveau : CE1	Durée : 30'

Capacités (savoir-faire) : <i>Fonctions langagières*</i>	<i>Mobilisées</i> Décrire	<i>Introduites</i> Parler de ses goûts
Formulations : <i>Structures langagières*</i>	<i>Mobilisées</i> Are you an animal ? Are you a fruit ? Are you + colour ?.	<i>Introduites</i> Do you like ... ? Yes I do / No I don't

Connaissances (savoirs)	
Lexique : Animals / Colours / fruits / Numbers	Phonologie : -1 Les question tags -2 L'intonation de la question
Grammaire :	Culture : quelques titres, auteurs et personnages de la littérature enfantine contemporaine.
Matériel : album: Handa's surprise flashcards couleurs+ animaux + fruits	

<i>Phases</i>	<i>Activités langagières, durée, mode de regroupement</i>	<i>Déroulement et différenciation</i>	<i>Observations</i>
Rituels	Interaction	Salutation de la classe et réponse Reprise des questions connues	
Rebrassage	Comprendre à l'oral Interaction	Game : Repeat if it's true (fruits) Game : guess ! Piocher une flashcard (animaux et fruits mélangés) les autres doivent deviner qui ont est. <i>Are you a fruit ?</i> <i>Are you an animal ?</i> <i>Are you brown ?</i> <i>Are you a monkey ?...</i> <i>Yes I am a monkey.</i> Celui qui trouve vient au tableau à son tour pour mener le jeu.	
Présentation de la nouvelle notion	Interaction Comprendre à l'oral	Nouvelle lecture de l'album (interaction avec les élèves : nommer les animaux, les fruits, compter les fruits...) <i>What does the monkey like ? It likes ...</i> <i>Do you like bananas ?</i> Inviter les élèves à répondre à la question posée : <i>Yes I do / No I don't</i> Faire de même avec les autres fruits	
Pratique guidée, entraînement	Comprendre à l'oral Parler en continu Interaction	Reprendre tous ensemble la structure avec différents tons (whisper, loud, slowly...) Game : interview Deux élèves viennent au tableau : un interviewer (pioche une carte fruit), un interviewé (pioche une carte animal). L'animal se présente en fonction de sa carte : <i>I'm a giraffe</i> L'autre l'interroge alors sur ses goûts en fonction de sa carte : <i>Do you like ... ?</i>	
Différenciation		Etayage de l'enseignant	
Critères de réussite		L'élève parvient à se présenter en fonction de sa carte et à répondre à son partenaire ou à l'interroger sur ses goûts	

*ancien terme

Document proposé par Agnès Harel, animatrice langues vivantes, Royan

Rituels de fin de séance	Parler en continu	Reprise du chant	
---------------------------------	-------------------	------------------	--

**ancien terme*

Document proposé par Agnès Harel, animatrice langues vivantes, Royan

Séance n°7	Séquence : Handa's Surprise	Date :
	Niveau : CE1	Durée : 30'

Capacités (savoir-faire) : <i>Fonctions langagières*</i>	<i>Mobilisées</i> Parler de ses goûts	<i>Introduites</i>
Formulations : <i>Structures langagières*</i>	<i>Mobilisées</i> Are you an animal ? Are you a fruit ? Are you + colour ?. Do you like ... ? Yes I do / No I don't	<i>Introduites</i>

Connaissances (savoirs)	
Lexique : Animals / Colours / fruits / Numbers	Phonologie : -1 Les question tags -2 L'intonation de la question
Grammaire :	Culture : quelques titres, auteurs et personnages de la littérature enfantine contemporaine.
Matériel : album: Handa's surprise flashcards couleurs+ animaux + fruits grille d'enquête	

Phases	<i>Activités langagières, durée, mode de regroupement</i>	Déroulement et différenciation	Observations
Rituels	Interaction	Salutation de la classe et réponse Reprise des questions connues	
Rebrassage	Comprendre à l'oral Parler en continu Interaction	Game : Read on my lips (fruits et animaux) Rappel de ce qui a été appris en séance précédente Reprendre tous ensemble les structures avec différents tons (whisper, loud, slowly...) Questions réponses avec l'enseignant : <i>Do you like... ?</i> Inviter les élèves à répondre à la question posée : <i>Yes I do / No I don't</i>	
Pratique guidée, entraînement	Comprendre à l'oral Interaction	Game : The ball Suite des questions réponses mais menées par les élèves : celui qui envoie la balle pose la question <i>Do you like ... ?</i> . Celui qui la reçoit répond à la question. <i>Yes I do / No I don't</i> .	
Production autonome	Parler en continu Interaction	Game : survey Les élèves reçoivent une grille d'enquête dans laquelle ils collent trois fruits (au choix) de l'album. Ils doivent interroger un camarade de leur choix sur ses goûts (codage : yes = V, no = X)	
Différenciation		Etayage de l'enseignant	
Critères de réussite		L'élève parvient à interroger ses camarades et à renseigner sa grille d'enquête sans recourir au français	
Rituels de fin de séance	Interaction Comprendre à l'oral	Lecture finale de l'album	

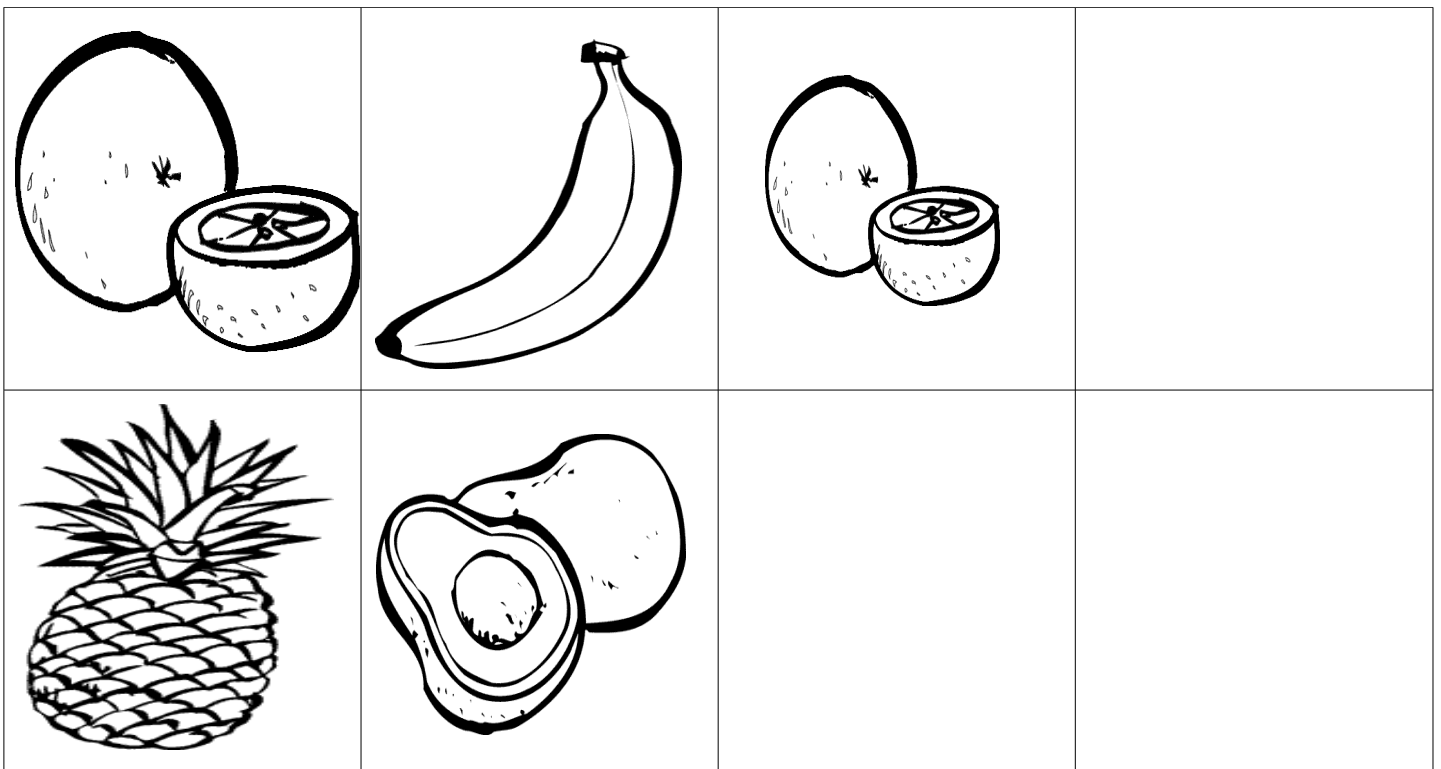
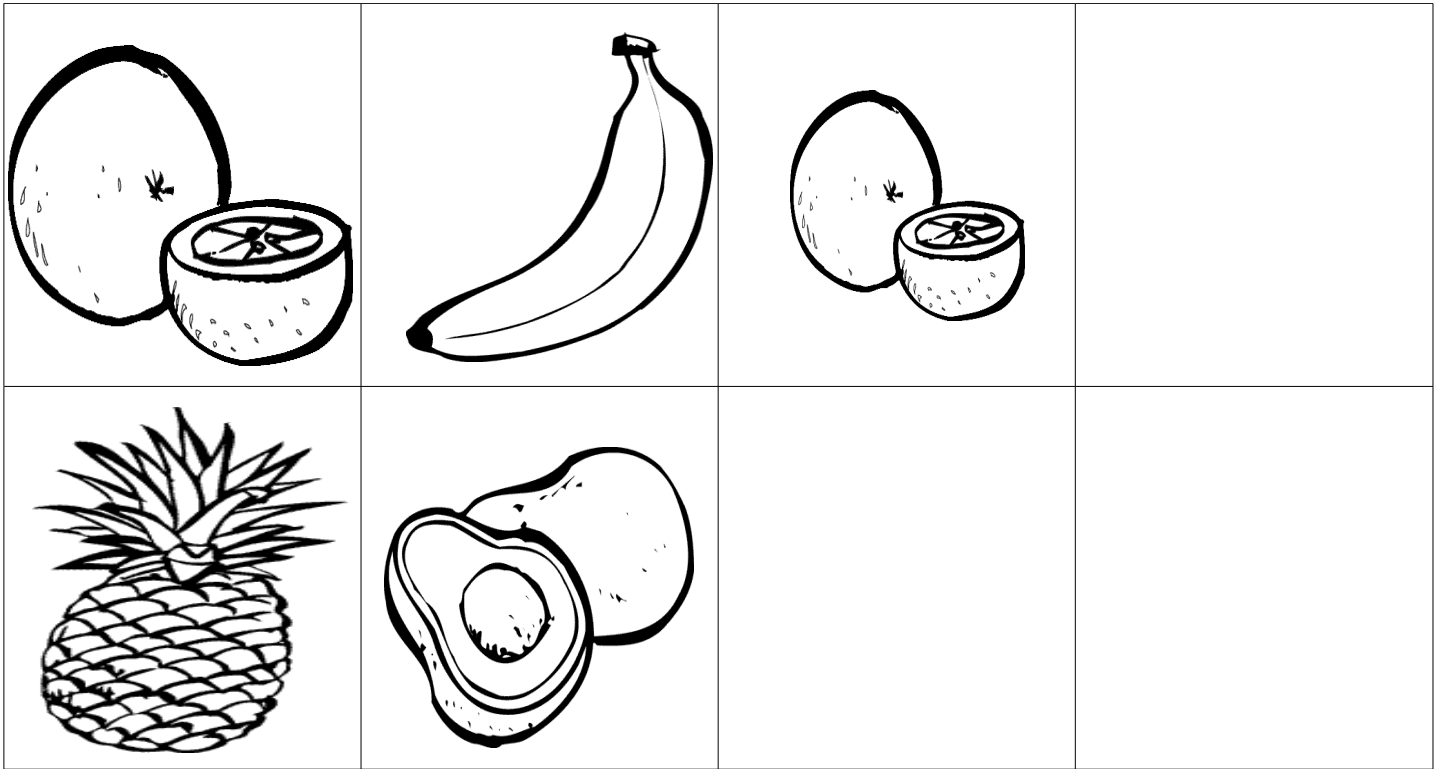
*ancien terme

Document proposé par Agnès Harel, animatrice langues vivantes, Royan

	Fruit 1	Fruit 2	Fruit 3
Name:			
Name:			
Name:			

**ancien terme*

Document proposé par Agnès Harel, animatrice langues vivantes, Royan



Images libres de droit trouvées sur le site « picto.qc.ca »
sauf l'autruche: « ressources.ecole.free.fr »

Manque: goyave,
 mangue
 fruit de la passion

**ancien terme*

Document proposé par Agnès Harel, animatrice langues vivantes, Royan