

## Séquence : My pets

CYCLE 2 : CP



### Capacités :

- Comprendre, réagir et parler en interaction orale : répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers
- Comprendre à l'oral : comprendre des mots familiers et des expressions courantes, suivre des instructions courtes et simples
- Parler en continu : reproduire un modèle oral

### Formulations :

- A cat, a dog, a fish, a rabbit, a bird...
- It's a dog / a cat...
- A small fish / a big rabbit
- What pet have you got?
- I've got a cat.
- I haven't got a pet.

Lexique et culture	Grammaire	Phonologie
<p>Noms des animaux familiers</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>cat</i></li> <li>- <i>dog</i></li> <li>- <i>fish</i></li> <li>- <i>rabbit</i></li> <li>- <i>bird</i></li> </ul> <p>mais également tout autre animal que peuvent avoir les élèves : <i>hamster, rat, gerbil, bird, parrot, guinea pig, ferret, donkey, horse...</i></p> <p>Adjectifs de taille : <i>big, small</i></p> <p>Cris des animaux : <i>miaow, woof, tweet</i></p> <p>Vie de classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Verbes d'action : <i>listen, look, show me, open, close, take, mime, guess...</i></li> <li>- Matériel de classe : <i>card, blackboard / whiteboard, mini whiteboard, whiteboard marker, envelope...</i></li> </ul>	<p>HAVE GOT</p> <p>1ère personne singulier forme affirmative</p> <p>1ère personne singulier forme négative</p> <p>2<sup>ème</sup> personne forme interrogative</p> <p>BE</p> <p>3<sup>ème</sup> personne du singulier forme affirmative</p> <p>Impératif</p> <p>Place de l'adjectif</p>	<p>Accent des polysyllabes :</p> <p>Accent sur la première syllabe dans <i>rabbit, hamster, gerbil, parrot, ferret</i></p> <p>Réalisation des plosives à l'initiale dans <i>cat, pet</i></p> <p>Réalisation plus faible en finale</p> <p>Phonèmes spécifiques à l'anglais</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- /h/ dans <i>hamster, horse</i></li> <li>- /r/ dans <i>rabbit, rat, parrot, ferret</i></li> </ul> <p>Longueur et qualité des sons vocaliques</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- /æ/ dans <i>cat, rabbit, rat, parrot</i></li> <li>- /ɜː/ dans <i>bird, gerbil</i></li> <li>- /ɪ/ dans <i>fish, pig, guinea, ferret, donkey, gerbil</i></li> <li>- /iː/ dans <i>tweet</i></li> </ul> <p>Intonation descendante de la question <i>What pet have you got?</i></p>



**Projet** : faire connaître à la classe les animaux familiers de chacun par la création d'une frise ou d'un panneau à afficher dans la classe.  
 Cette frise pourra être le point de départ d'autres projets, en anglais mais également dans d'autres domaines disciplinaires.  
 Les élèves pourront par exemple décrire leur animal en français, découvrir le régime alimentaire des différents animaux, rechercher des oeuvres d'art où sont représentés des animaux.

Présentation du lexique	Matériel
<p>L'enseignant présente son animal familier.            Exemple : « <i>This is my cat, her name is Tigresse</i> ».</p> <p>Présentation de 5 animaux familiers courants à l'aide de flashcards : <i>a dog, a cat, a fish, a rabbit, a bird</i>.            L'enseignant montre chaque flashcard et l'affiche au tableau en répétant le nom de l'animal : « <i>a dog</i> ».</p> <p>L'enseignant demande à ses élèves, en français, s'ils ont un animal et demande s'ils se souviennent du mot anglais s'il s'agit d'un des cinq animaux qui viennent d'être cités.</p> <p>Il apporte les mots anglais correspondant aux autres animaux nommés par les élèves.            En voici quelques uns qui pourraient être nommés par les élèves :</p> <p>un perroquet : <i>a parrot</i> - une perruche : <i>a budgie</i>            un canari : <i>a canary</i> - un cochon d'Inde : <i>a guinea pig</i>            un rat : <i>a rat</i> - un furet : <i>a ferret</i> – un hamster : <i>a hamster</i>            une souris : <i>a mouse</i> - une gerbille : <i>a gerbil</i>            un serpent : <i>a snake</i>            un âne : <i>a donkey</i> – un poney : <i>a pony</i> - un cheval : <i>a horse</i></p> <p>L'enseignant propose aux élèves de ramener une photo ou un dessin de leur animal familier pour créer une frise ou un panneau. Il explique qu'à cette occasion, on apprendra à dire quel animal on a, ou bien à dire que l'on a pas d'animal.</p>	<p>Une photo personnelle de l'animal familier de l'enseignant.</p> <p>Flashcards des animaux familiers format A4 :  <u>CP-My pets-doc 1a</u> : cat  <u>CP-My pets-doc 1b</u> : dog  <u>CP-My pets-doc 1c</u> : rabbit  <u>CP-My pets-doc 1d</u> : fish  <u>CP-My pets-doc 1e</u> : bird</p> <p>Pour l'enseignant :</p> <p><u>CP-My pets-fichier son 1</u>            avec l'enregistrement des noms des 5 animaux ci-dessus</p> <p><u>CP-My pets-fichier son 2</u>            avec l'enregistrement des noms des autres animaux</p>

### Mémorisation du lexique

Parler en continu	Matériel
<p>1. <b>Repeat</b></p> <p>L'enseignant choisit un nom d'animal puis il le fait répéter aux élèves en faisant varier la vitesse, l'intensité, la hauteur ou le timbre de la voix.            L'enseignant donne le modèle au départ et peut accompagner l'activité par une gestuelle qui lui permettra de « diriger » l'activité comme un chef d'orchestre.</p>	<p>Flashcards format A4 :</p>

Il est possible de complexifier l'activité en scindant la classe en deux (selon les places occupées par les élèves ou le groupe des filles et celui des garçons). On peut ainsi faire se répondre les groupes, en gardant la même consigne ou en la faisant varier (par exemple, un groupe dit le mot fort, l'autre doucement).

## 2. « Chant »

Le *chant* proposé permet de mémoriser le lexique des animaux en introduisant un élément culturel : la manière de dire les cris des animaux.

D'autre part, d'autres éléments de lexique connus sont utilisés (verbes d'action : *listen*, *look*) ainsi que les adjectifs de taille (*big*, *small*).

Le mime accompagnera le *chant*, permettant ainsi une meilleure mémorisation.

Attention : on ne donnera pas le texte aux élèves mais on pourra utiliser des flashcards pour aider à la mémorisation. Si l'on souhaite imprimer ces flashcards, voir rubrique « Comptines, chansons, poésies... »

Des petites images collées dans le cahier permettront aux élèves de garder une trace et seront une aide pour dire et mémoriser le *chant*. Afin de ne pas passer trop de temps lors d'une séance au découpage et au collage des images dans le cahier, on pourra proposer cette activité sur deux séances.

Afin de donner du sens à l'activité, la classe pourra présenter le *chant* à une autre classe. On peut également filmer les élèves pour présenter un DVD aux parents.

Paroles du *chant* avec indications pour le mime :

[CP-My pets-doc 2](#)

[CP-My pets-fichier son 3](#)

Dans la rubrique « Comptines, chansons, poésies... »

[Flashcards « Pets »](#)

Petites images *chant* à découper :

[CP-My pets-doc 3](#)

## Comprendre à l'oral

### 1. [Listen and mime](#)

L'enseignant dit le nom d'un animal et les élèves le miment. Ils peuvent aussi faire le cri de l'animal comme dans le *chant*. L'idéal est d'avoir de l'espace (salle de jeu ou préau par exemple) afin que les élèves puissent imiter les déplacements de l'animal.

### 2. [Listen and show me](#)

Chaque élève reçoit une enveloppe contenant 5 petites images des animaux présentés précédemment. L'enseignant demande aux élèves de montrer un animal.

### 3. [Listen and number](#)

Les images affichées au tableau sont numérotées. Chaque élève prend son ardoise velleda et un feutre. L'enseignant annonce le nom d'un animal et les élèves notent le numéro correspondant sur leur ardoise.

### 4. [Listen and put in order](#)

Les élèves écoutent l'enseignant qui donne le nom de trois

## Matériel

Aucun

Une enveloppe pour chaque élève contenant cinq petites images :

[CP-My pets-doc 4](#)

Flashcards A4 affichées au tableau

Ardoise et feutre velleda

Une enveloppe pour chaque élève contenant cinq petites

<p>animaux. Les élèves les placent dans l'ordre sur leur table. Un élève est envoyé au tableau pour une correction collective. On peut recommencer l'activité en variant l'ordre et les animaux.</p> <p>5. <b>Maze</b></p> <p>Chaque élève reçoit un labyrinthe. L'enseignant explique la règle du jeu en français. Dans ce labyrinthe, on ne peut se déplacer que vers le haut, le bas ou vers la droite. On ne peut pas revenir en arrière ni se déplacer en diagonale.</p> <p>Les élèves tracent le chemin dans le labyrinthe en suivant les consignes de l'enseignant. A l'arrivée, les élèves entourent le chiffre et le disent à l'enseignant. Après chaque parcours, l'enseignant demande à un élève d'aller au tableau pour une correction collective.</p> <p>On peut recommencer l'activité 3 ou quatre fois en effaçant à chaque fois le parcours précédent.</p>	<p>images :</p> <p><b>CP-My pets-doc 4</b></p> <p>Flashcards A4 au tableau pour la correction</p> <p>Un exemplaire agrandi du labyrinthe au tableau</p> <p>Un labyrinthe dans une pochette plastique (ou plastifié) par élève :</p> <p><b>CP-My pets-doc 5</b></p> <p>Un feutre velleda</p>
--	---

<b>Comprendre, réagir et parler en interaction</b>	<b>Matériel</b>
<p>1. <b>Guess</b></p> <p>L'enseignant déplace un cache troué sur une image d'animal. Les élèves doivent dire de quel animal il s'agit.</p> <p>2. <b>What's missing?</b></p> <p>L'enseignant affiche au tableau les flashcards des animaux. Il demande aux élèves de fermer les yeux. Il enlève une carte. Il demande aux élèves d'ouvrir les yeux. Il demande quel animal est manquant.</p> <p>3. <b>Mime</b></p> <p>Un élève vient mimer un animal devant ses camarades, les autres disent de quel animal il s'agit. On acceptera « a cat », « It's a cat. » comme réponses possibles.</p> <p>4. <b>Buzz</b></p> <p>Un élève est invité à dire le nom d'un animal et à l'imiter (gestuelle + cri). Ensuite, il touche un élève en disant « Buzz ». Cet élève, à son tour dit le nom d'un animal et l'imité. Il ne peut pas choisir le même animal que l'élève précédent.</p>	<p>Flashcards A4</p> <p>Cache avec un trou laissant apparaître une partie de l'image</p> <p>Flashcards A4</p> <p>aucun</p> <p>aucun</p> <p>Cette activité est menée de préférence en salle de jeu, les élèves assis en rond.</p>

<b>Présentation des formulations « What pet have you got? », « I've got a ... » et « I haven't got a pet »</b>	<b>Matériel</b>
<p>L'enseignant montre à nouveau la photo de son animal familier et dit « I've got a cat ». Il accompagne d'un geste qui indique la possession.</p> <p>Il fait venir 5 élèves devant la classe et leur donne à chacun une image. Il fait venir un élève à qui il ne donne pas d'image (ou une feuille sans dessin).</p> <p>Il interroge chacun à tour de rôle « What pet have you got? ». Les élèves vont certainement dire le nom de l'animal qu'ils ont sur leur carte. L'enseignant leur fera répéter « I've got a dog » mais sans insister trop.</p>	<p>Photo personnelle d'un animal familier.</p> <p>Flashcards A4 des animaux</p> <p>Pour l'enseignant</p> <p><b>CP My pets-fichier son 4</b></p>

Pour l'élève qui n'a pas d'animal, il fera dire « *I haven't got a pet* ». On peut faire accompagner la phrase d'une gestuelle indiquant que l'on n'a pas d'animal.

### Mémorisation des formulations

Parler en continu	Matériel
<p>1. <b>Backward building</b></p> <p>La formulation « <i>What pet have you got?</i> », est apprise comme un bloc lexicalisé. Afin d'en faciliter la mémorisation, on fait répéter en utilisant la technique du <i>backward building</i>. « <i>got? - you got? - have you got? - pet have you got? - What pet have you got?</i> »</p> <p>L'enseignant doit être attentif à bien faire reproduire l'intonation descendante de la question. On procède de la même manière avec « <i>I've got a cat.</i> » « <i>I've got a dog</i> » ... Idem pour « <i>I haven't got a pet.</i> »</p> <p>2. <b>Repeat</b></p> <p>On sépare la classe en deux. Un groupe pose la question « <i>What pet have you got?</i> », l'autre répond à la question en fonction de l'image donnée au groupe. Si le groupe reçoit une image de lapin, il répond « <i>I've got a rabbit</i> ». S'il ne reçoit pas d'image (ou une feuille sans dessin), il répond « <i>I haven't got a pet</i> » en associant la gestuelle. L'enseignant fait répéter en faisant varier l'intensité par exemple. Dans un second temps, on donne une image à un élève qui répond seul à la classe entière qui l'interroge.</p> <p>Remarque : au CP, l'objectif n'est pas que tous les élèves mémorisent la question. Cependant, en permettant aux élèves de poser la question à leurs camarades, l'enseignant donne une possibilité d'interaction élève/élève et pas seulement enseignant/élève.</p>	<p>On peut utiliser une flashcard où figure un grand point d'interrogation indiquant que l'on pose une question</p> <p>Flashcards A4</p> <p>Flashcards A4</p>

Comprendre, réagir et parler en interaction	Matériel
<p>1. <b>Avec les flashcards</b></p> <p>L'enseignant fait venir 6 élèves devant la classe et distribue une feuille blanche à l'un d'entre eux et des flashcards aux cinq autres. Il interroge le premier élève qui répond « <i>I've got a...</i> » ou simplement « <i>a dog / a cat / a rabbit...</i> ». Cet élève interroge ensuite le suivant et ainsi de suite. On peut recommencer avec un deuxième groupe d'élèves.</p> <p>En procédant ainsi, l'enseignant n'est pas le seul à poser la question. Cette activité lui permet d'entendre les élèves individuellement et de noter les réussites et les difficultés de chacun. Il veille à la correction phonologique et à l'intonation descendante de la question.</p>	<p>Flashcards A4</p>

<p>2. <b>Find your partner</b></p> <p>L'enseignant distribue deux séries de petites images. Il demande aux élèves de ne pas les montrer. Les élèves se déplacent et interrogent leurs camarades jusqu'à ce qu'ils rencontrent un élève qui a le même animal : « <i>What pet have you got?</i> » « <i>I've got a cat / a dog ...</i> »</p>	<p>Deux séries de cinq petites images : <b>CP-My pets-doc 4</b></p>
---	---

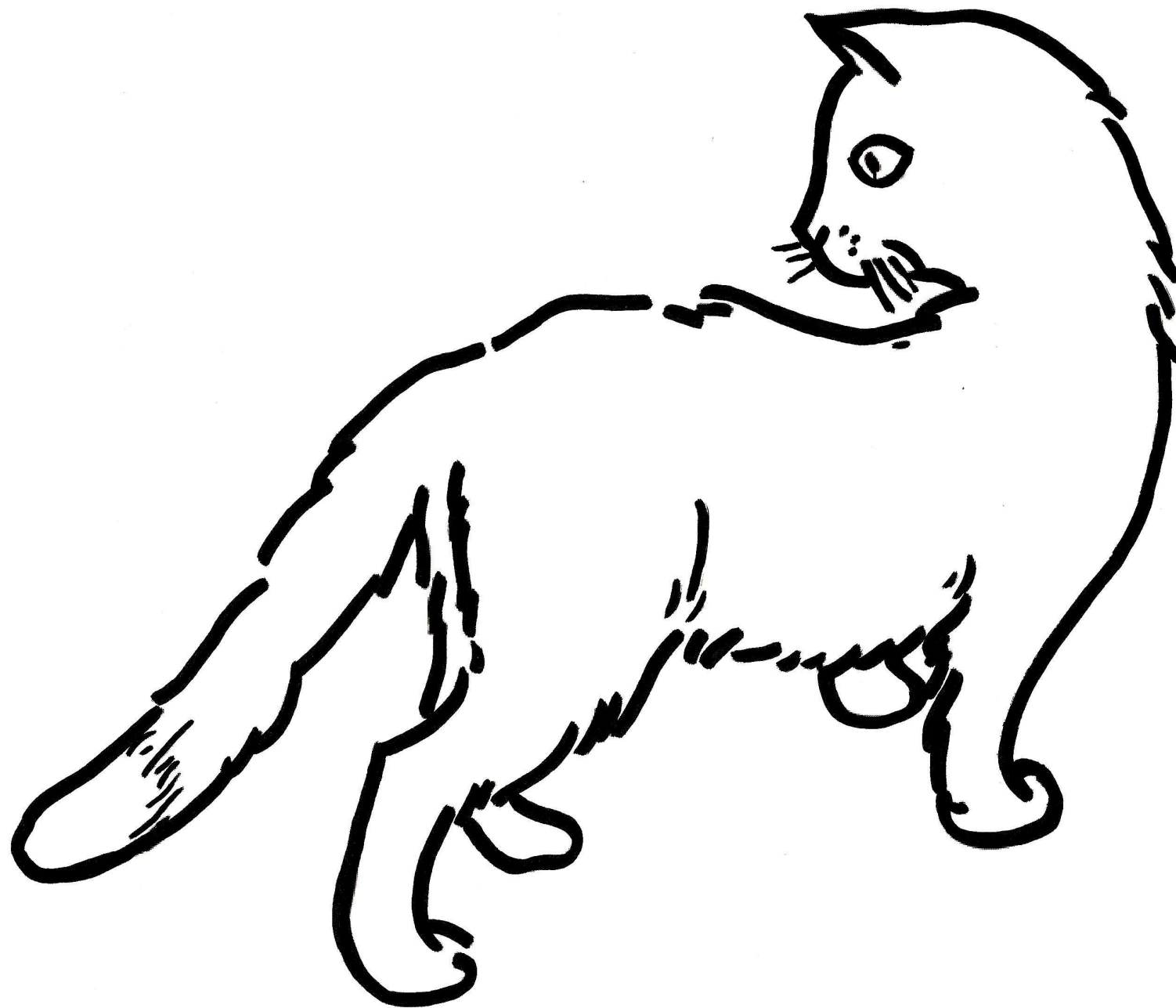
<b>Réalisation du projet</b>	
<p>L'enseignant rappelle le projet de création d'une frise (ou d'un panneau) où vont figurer les photos et les dessins apportés par les élèves.</p>	<p>Matériel pour affichage</p>

<b>Comprendre, réagir et parler en interaction</b>	<b>Matériel</b>
<p>L'enseignant montre la photo de son animal et dit « <i>I've got a cat</i> ».</p> <p>Il fait venir plusieurs élèves devant le tableau afin qu'ils présentent leur animal à la classe. Il interroge deux élèves à tour de rôle : « <i>What pet have you got?</i> ».</p> <p>Il invite ensuite des élèves de la classe à interroger les élèves.</p> <p>Chaque élève montre son animal et répond à la question. Pour ceux qui ont un animal dont le nom n'a pas été travaillé, l'enseignant donnera le nom à l'élève et fera répéter « <i>I've got a hamster</i> », par exemple.</p> <p>Il n'est pas possible d'exiger que tous les noms des animaux soient mémorisés par tous.</p> <p>L'objectif est que chaque élève puisse dire quel animal il a ou bien qu'il n'a pas d'animal.</p> <p>Pour ceux qui ont une photo avec plusieurs animaux, l'enseignant les aide à formuler leur énoncé, il fait remarquer que l'on entend /s/ ou /z/ à la fin du mot : « <i>I've got two cats</i> », mais sans insister outre mesure.</p> <p>Les photos et les dessins sont affichés.</p>	<p>Photos ou dessins ramenés par les élèves</p>
<p>On peut également filmer les élèves pour une présentation aux parents ou pour un envoi à des correspondants.</p>	

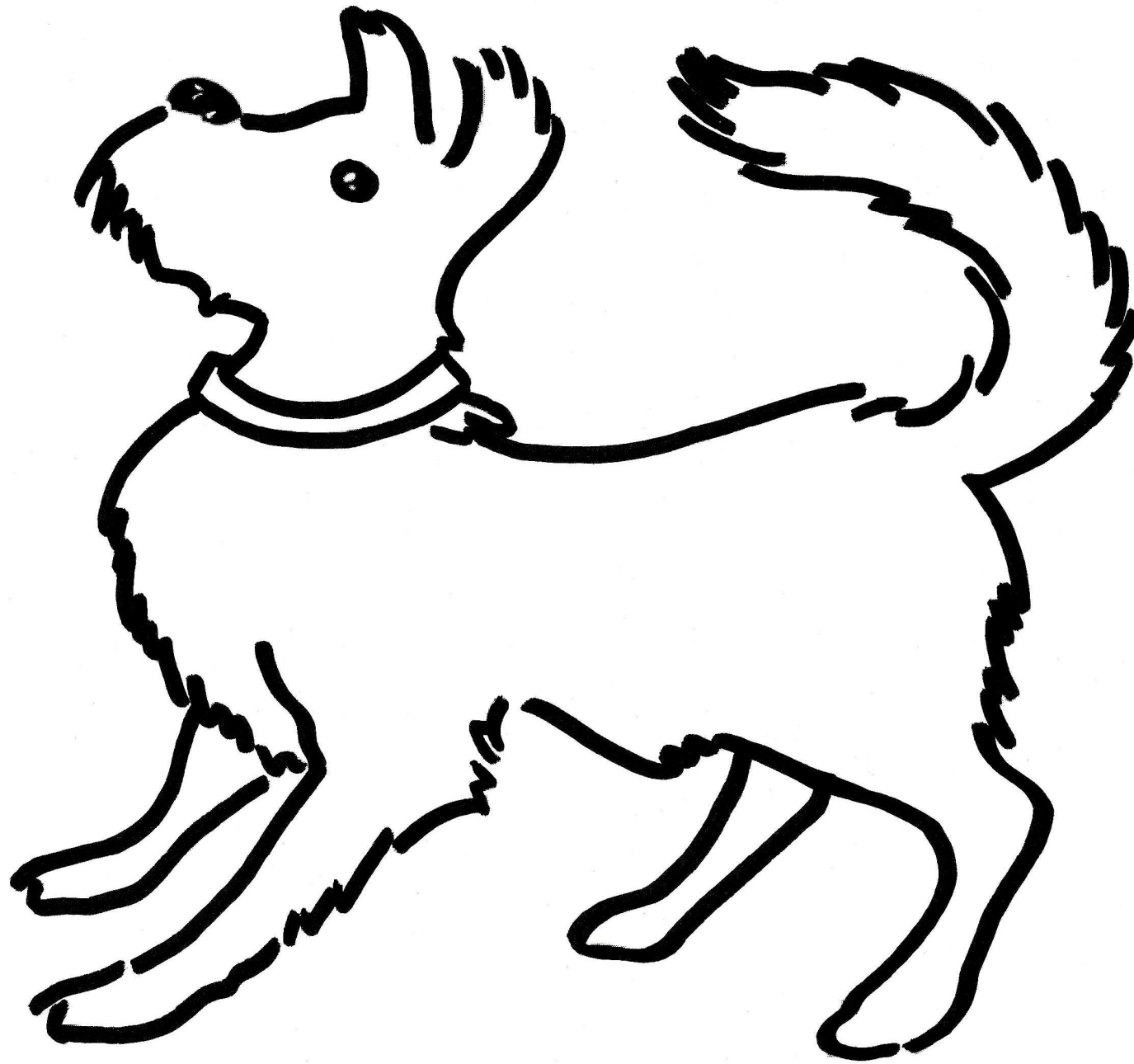
Document réalisé par Marylène Montagne avec la collaboration d'Armelle Thieffry, Catherine Choquet, Anne-Sophie Carlon, Corinne Tonnoir, animatrices langues et de Michelle Cheng, assistante étrangère.

Nous remercions également Clothilde Buisine qui a accepté de tester cette séquence en classe de CP et de CP/CE1.

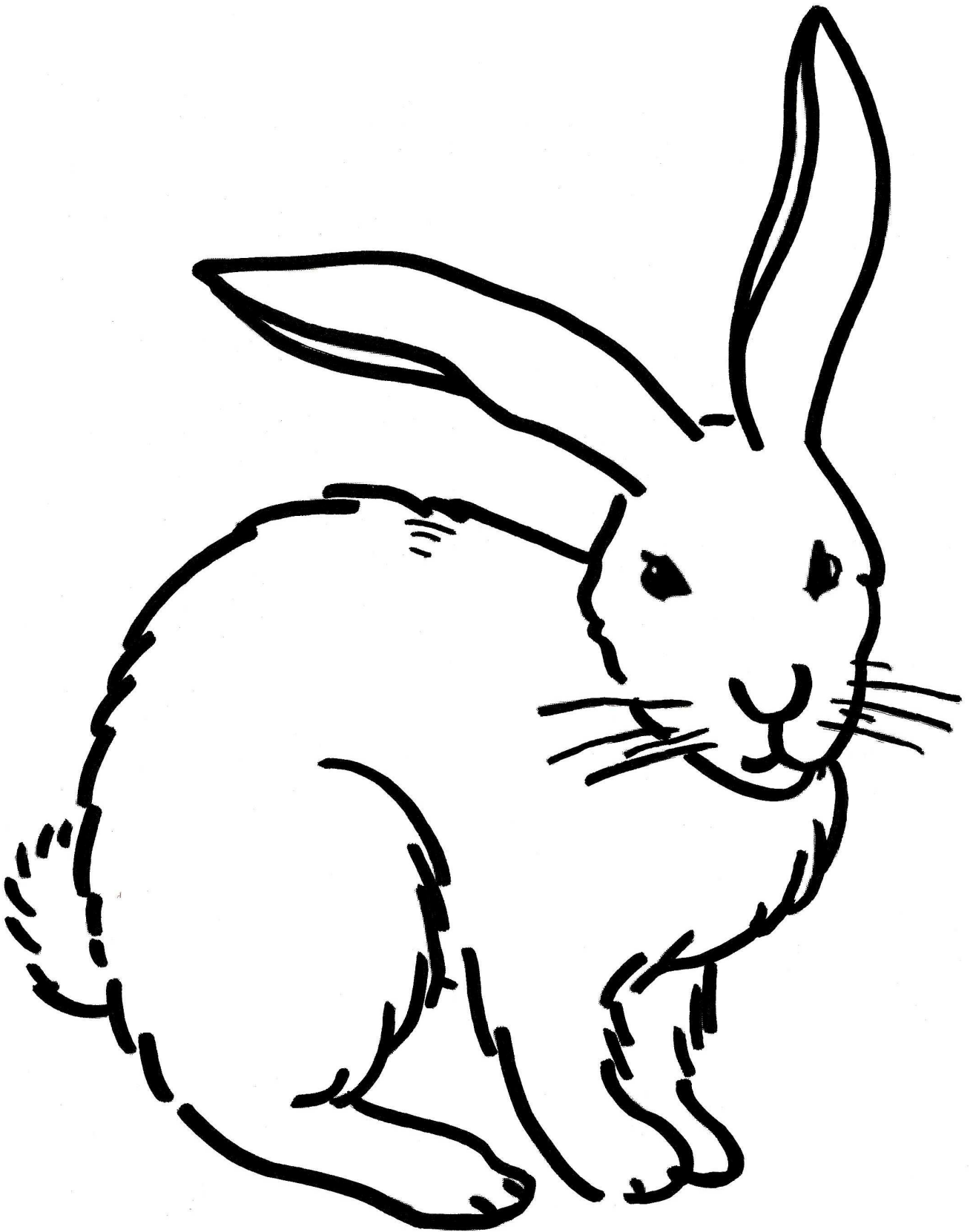
© IA Nord – Bureau des langues

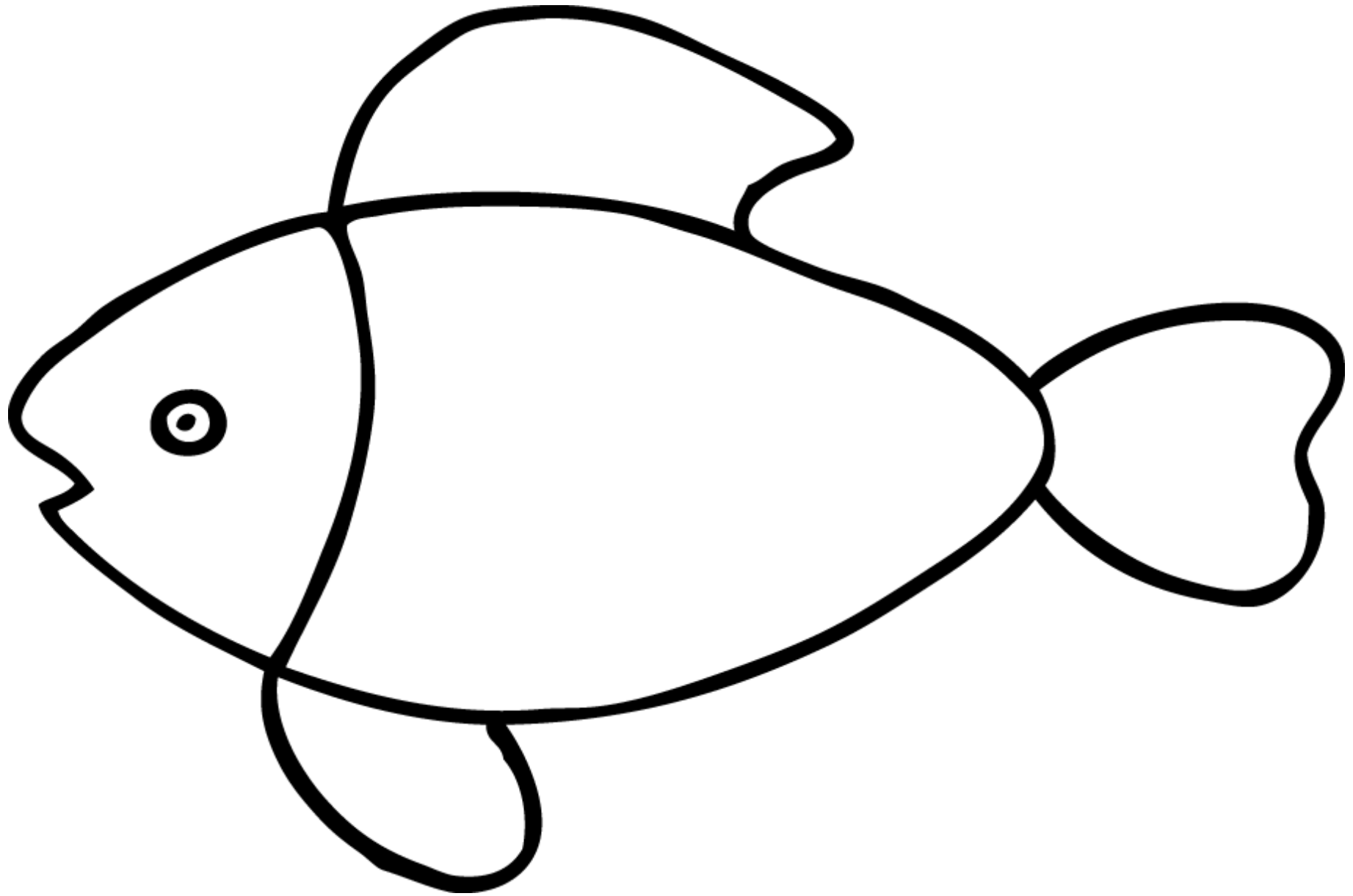














Listen, listen, (mimer avec une main derrière l'oreille)

Miaow, miaow!

It's a cat!

Listen, listen, (mimer avec une main derrière l'oreille)

Woof, woof!

It's a dog!

Listen, listen, (mimer avec une main derrière l'oreille)

Tweet, tweet!

It's a bird!

Look, look, (mimer avec une main au dessus des yeux)

It's a fish, (mimer par exemple en bougeant les mains sur les côtés de la bouche pour imiter les ouïes)

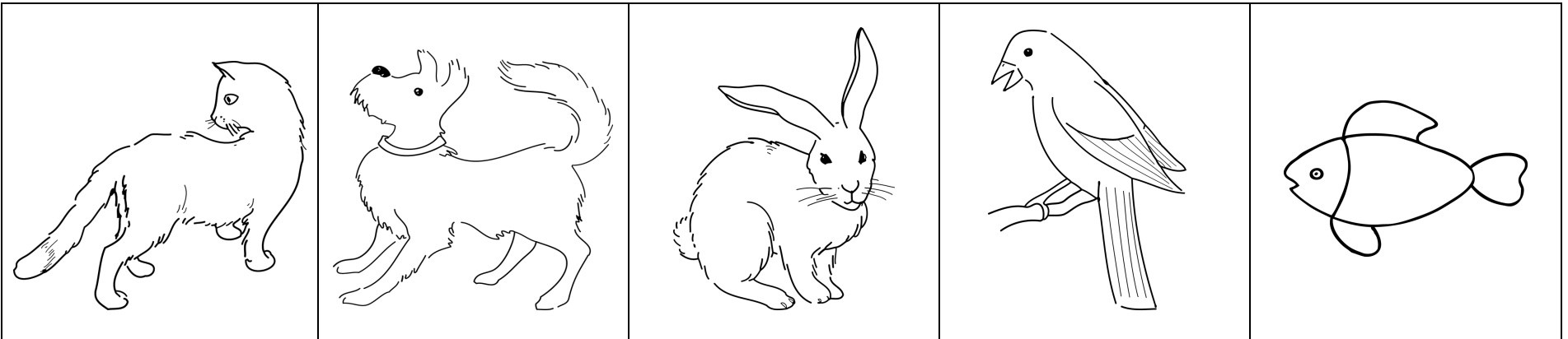
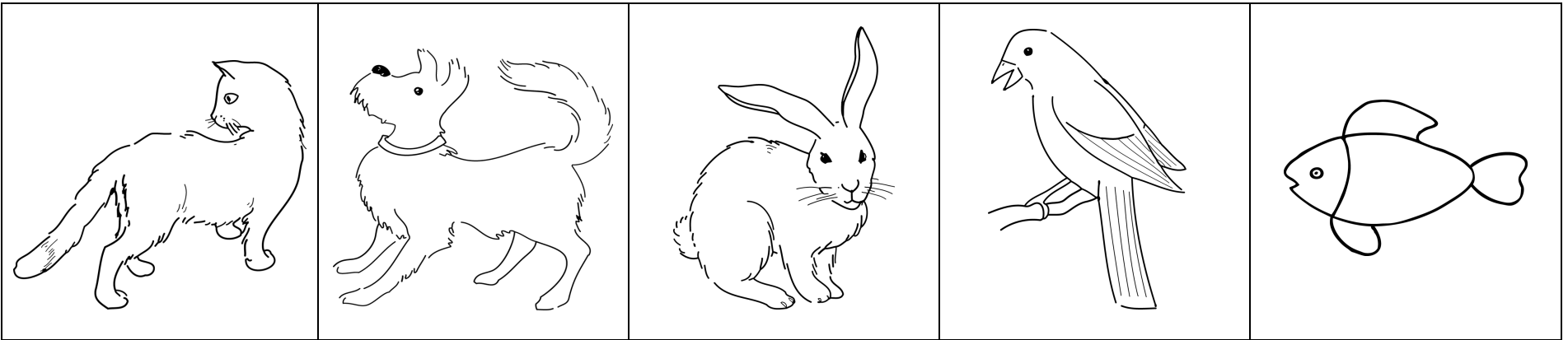
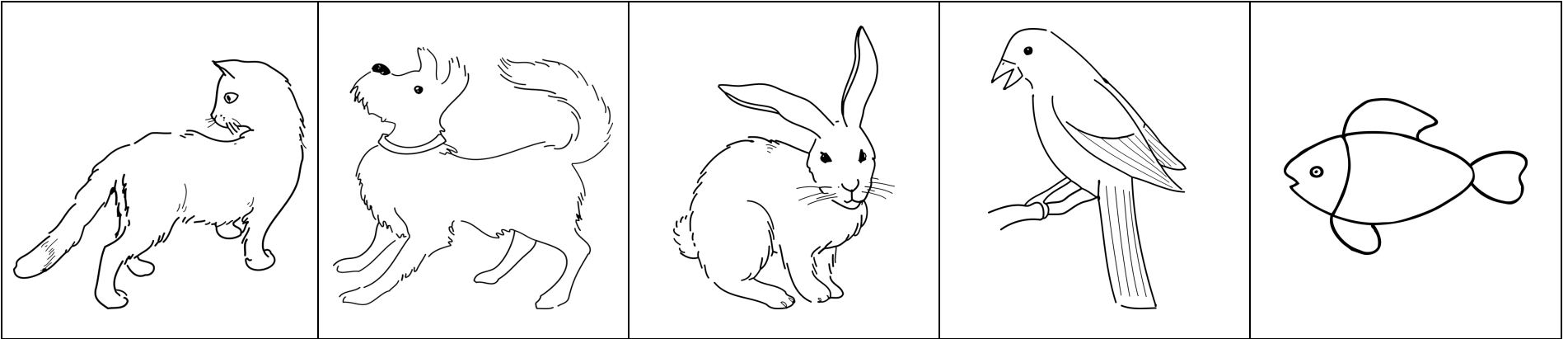
A small fish! (mimer le mot « small » avec les mains proches l'une de l'autre puis mimer le poisson comme précédemment)

Look, look, (mimer avec une main au dessus des yeux)

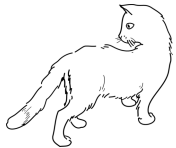


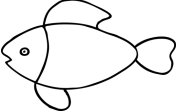




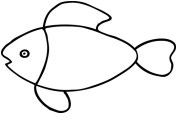




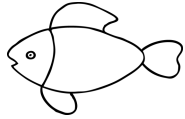




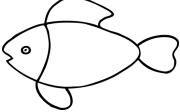

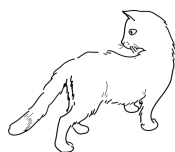


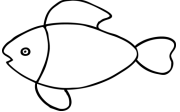

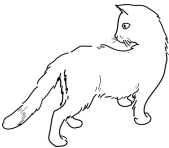


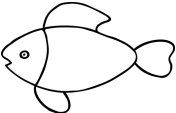




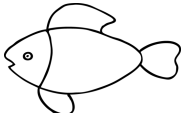

It's a rabbit, (mimer les oreilles du lapin qui bougent avec les mains)

A big rabbit! (mimer le mot « big » en écartant les mains puis mimer le lapin comme précédemment)





START

1

2

3

4

5