

Snap Dragon

Projets culturels pour l'apprentissage de l'anglais



CP



Guide pédagogique

CP – Niveau A1

Martine Kervran, Juliette Fraboul
Isabelle Marty, Gilles Morel



Collection *Langues en pratiques, Docs authentiques*

Snap Dragon

Projets culturels pour l'apprentissage de l'anglais

Guide pédagogique

CP – Niveau A1



AUTEURS

Martine Kervran, maître de conférences en didactique des langues,
Université de Bretagne occidentale

Juliette Fraboul, professeure des écoles (44)

Isabelle Marty, conseillère pédagogique départementale langues vivantes (29)

Gilles Morel, conseiller pédagogique départemental langues vivantes (44)

ILLUSTRATIONS : Amandine Gallerand.

Voix : Laura Keith, Kousaku Yui, Hannah Bellier, Peirce and Power Cammack, Lison Huet,
Lydia Olsen, Yona Reynolds-Richard.

REMERCIEMENTS À :

- la section internationale de l'école Saint-Vincent-Providence de Rennes ;
- Karen Payrar ;
- Carole Quentric ;
- la famille Brooks ;
- Jan Lewandowski ;
- ainsi qu'aux enfants qui ont participé aux enregistrements et à leurs parents.

Directrice de publication : Ève Avigo

Directeur de collection : Jean-Louis Habert

Coordination éditoriale : Hélène Audard

PAO : Marie-Pierre Lehérissey

Intégration : Pierrick Le Jouan, Jean-Claude Lalbat

Ingénieur du son : Jean-Paul Kerbart

ISSN : 1772-273X

ISBN : 978-2-86634-434-4

Dépôt légal : 3^e trimestre 2010

© CRDP de Bretagne, 2010

92 rue d'Antrain – CS 20620 – 35706 Rennes cedex 7

crdp.ac-rennes.fr

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays.

Le code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des articles L. 122-4 et L. 122-5, d'une part que « les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite ». Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français de l'exploitation du droit de copie, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal.

SOMMAIRE

Tableau synoptique des modules	4
Introduction	7
<i>Welcome to year one!</i>	11
<i>Barnaby Bear in London</i>	19
<i>Transport memory</i>	25
<i>Nose</i>	35
<i>Baa Baa Black Sheep</i>	43
<i>No entry!</i>	51
<i>My lunch box</i>	59
<i>The toy shop</i>	67
Contenus du cédérom	75
Contenus du CD audio	76

TABLEAU SYNOPTIQUE DES MODULES

TITRE	PROJET	CONNAISSANCES			FORMULATIONS	INTERDISCIPLINARITÉ ET INTERCULTURALITÉ
		Culture et lexicque	Grammaire	Phonologie		
Welcome to year one!	Jouer à un jeu de plateau.	<ul style="list-style-type: none"> • L'école (<i>school, playground, classroom, library, hall</i>). • Les chiffres de 1 à 16. • Mois de l'année (<i>September, October, November, December</i>) 	L'impératif.	Repérage du son vocalique /a / . L'accent de mot.	Point to the library.	L'école et la rentrée des classes.
Barnaby Bear in London	Faire une visite virtuelle de Londres.	<ul style="list-style-type: none"> • Les présentations. • Barnaby Bear. • Monuments de la ville de Londres (<i>Big Ben, British Museum, London Eye</i>). 	Be. Where?	L'accent de mot. La diphtongaison.	I am Barnaby Bear. Where is...?	L'environnement urbain.
Transport memory	Fabriquer un jeu de memory et y jouer.	<ul style="list-style-type: none"> • Moyens de transport dans les pays anglo-saxons. • Les couleurs (<i>yellow, red, green, black, blue</i>). 	La place de l'adjectif, épithète. L'article a .	Prononciation de mots transparents. Réalisation de la plosive /t /.	What's this? A red taxi. Is it a yellow taxi?	Transports du monde.
Nose	Créer un court dialogue à partir d'un poème de Michael Rosen.	<ul style="list-style-type: none"> • Les parties du corps (<i>nose, chin, hand(s), ear(s), eyes, head, mouth</i>). 	Le possessif your . Le pluriel des noms.	Réalisation /z / du morphème s du pluriel.	Let me have your nose. No, you can't.	La poésie. Poèmes du monde.

Baa Baa Black Sheep	Jouer au loto sonore des animaux.	<ul style="list-style-type: none"> Les animaux de la ferme (<i>cat, dog, cow, sheep, cockerel, duck</i>). 	This is. Is this...?	Les onomatopées.	What is it? A cat.	Les onomatopées (sons linguistiques et sons non linguistiques).
No entry	Fabriquer une pancarte pour sa porte de chambre	<ul style="list-style-type: none"> Verbes d'action (<i>stop, slow, go</i>). Signalisation routière. 	L'impératif (Injonctions, interdictions).	Le son /əʊ /.	Stop! Slow! Go! Green light. No cycling! No swimming!	La signalisation routière.
My lunch box	Composer son repas pour remplir sa lunch box .	<ul style="list-style-type: none"> La nourriture et les habitudes alimentaires (<i>apple, banana, sandwich, cake, jelly, lunch box</i>). 	Have got.	L'accent de mot.	I've got a sandwich and a banana.	Les habitudes alimentaires.
The toy shop¹ (Christmas)	Construire un jeu de snap dragon et y jouer	<ul style="list-style-type: none"> Noël. Les jouets. 	Be. (It's a ...)	Repérage et reproduction du son /r /.	It's a doll.	Noël.

1. Ce module est à faire dans la période de Noël. Il est placé en fin d'ouvrage pour permettre une adaptation au calendrier.

INTRODUCTION

PRINCIPES MÉTHODOLOGIQUES

Le choix de l'authenticité linguistique et culturelle

Selon le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL), c'est à travers l'usage de la langue que se construit son apprentissage : « l'usage d'une langue, y compris son apprentissage, comprend des actions accomplies par [...] des acteurs sociaux qui développent un ensemble de compétences générales et, en particulier, de compétences à communiquer langagièrement » (p. 15). En classe, comme dans tout autre lieu social, les situations de communication prennent leur sens dans la réalisation de tâches inscrites dans des projets concrets et contextualisés. La voie vers un usage de plus en plus autonome de la langue suppose de confronter les élèves à des situations et des documents les plus authentiques possibles, dès le début de l'apprentissage.

C'est pourquoi la série *Snap Dragon* fait une place de choix à l'authenticité tant au niveau des supports choisis que des thèmes abordés et des contenus langagiers sélectionnés. *Snap Dragon CP* comporte huit modules correspondant à huit projets actionnels fondés sur ces principes et articulant étroitement apprentissage linguistique et découverte culturelle. Certains modules s'appuient sur des thématiques favorisant cette double approche, comme l'entrée à l'école primaire, les moyens de transport, les jouets de Noël ou la nourriture de la cantine. D'autres ont pour point de départ le patrimoine culturel (comptines, poèmes).

La priorité donnée à l'authenticité des supports et de la langue va de paire avec un parti pris de distinction entre ce qui doit être compris et ce qui doit être produit. C'est pourquoi certains documents ou certains énoncés ont été retenus malgré leur apparente complexité : ils sont destinés à la compréhension et à la découverte de la langue dans sa réalité et non à l'apprentissage systématique ou à la mémorisation. Ces éléments sont signalés comme tels dans le descriptif des étapes concernées du guide pédagogique.

Un apprentissage centré sur les activités langagières orales mais qui n'exclut pas la découverte des formes écrites

Les instructions officielles de 2007 s'appuient sur les principes issus du CECRL et les adaptent au contexte scolaire, à l'âge et au niveau des élèves. Les apprentissages y sont organisés autour de cinq activités langagières : comprendre à l'oral, comprendre, réagir et parler en interaction, parler en continu, lire et écrire. Chacune de ces activités est déclinée en capacités formulées en fonction du niveau A1 du CECRL et prend la forme de formulations (exemples d'énoncés) correspondant à des connaissances (culture et lexique, grammaire, phonologie).

Les ouvrages de la série *Snap Dragon* reprennent ces rubriques de façon systématique pour chaque module, en spécifiant les activités langagières, les connais-

sances et les formulations qui s'y rattachent, en fonction du contexte dans lequel elles sont présentées.

Les huit modules de *Snap Dragon CP* ne constituent pas une progression linéaire mais forment une progression logique en termes d'apprentissages linguistiques et culturels. Ils sont organisés en fonction des thématiques, des contenus linguistiques, des aspects culturels abordés et de la complexité progressive des énoncés proposés.

Les activités orales (compréhension de l'oral, interaction orale, expression orale en continu) sont prédominantes, mais la découverte de l'écrit (lecture, écriture), qui fait partie intégrante des composantes d'une langue authentique, est également prise en compte. En CP, l'élève poursuit le travail amorcé à la maternelle dans le domaine de l'entrée dans l'écrit. Il commence à appréhender les principes du passage de la phonie à la graphie. Un premier contact avec une autre langue que le français constitue un atout en contribuant à lui faire comprendre le caractère arbitraire du codage linguistique et la variation dans les combinaisons des sons et des graphèmes selon les langues. La confrontation à quelques énoncés écrits dans la langue étrangère facilite, par comparaison, l'identification des notions de lettres, de syllabes et de mots et la relativité de leurs agencements. Elle permet de montrer que la communication ne se résume pas à la langue orale, dans quelque langue que ce soit.

En ce qui concerne les connaissances, les différents modules balayent les champs lexicaux correspondant aux débuts de l'apprentissage et à l'âge des élèves (présentations, couleurs, nombres, moyens de transports, jouets, nourriture...), les éléments phonologiques de base (repérage, discrimination et réalisation des phonèmes, accentuation, intonation) et les structures grammaticales du programme (*be, have got, can*, l'impératif, l'article, la place de l'adjectif...). Les formulations consistent en des énoncés simples mais authentiques, repris de manière récurrente et spiralaire au cours des différents modules.

Quant à l'évaluation, elle n'est pas formalisée mais prend son sens dans la réalisation effective des tâches concrètes et ludiques associées au projet de chaque module.

LES COMPOSANTS DE L'OUVRAGE ET LEURS FONCTIONS

L'ensemble *Snap Dragon CP* se compose d'un livret de l'élève, d'enregistrements audio pour la classe, d'un guide pédagogique et de documents en format pdf.

Le livret de l'élève

Le support pour l'élève se présente sous la forme d'un livret en couleurs. Il est composé de documents iconographiques pour la plupart authentiques qui mettent en valeur le projet culturel. Le livret constitue un support attrayant et motivant pour les activités langagières individuelles et collectives et les situations de communication proposées tout au long de chaque module. L'absence de consignes écrites favorise le travail oral et permet une grande souplesse d'utilisation.

Le guide pédagogique

Le guide pédagogique vise à accompagner l'enseignant pas à pas dans la mise en œuvre des projets. On y retrouve, pour chaque module :

- une **présentation globale**, qui permet d'identifier en un coup d'œil le projet actionnel, les connaissances et les capacités visées et le résumé des étapes ;
- des **informations culturelles** liées à la thématique du module, pour se documenter, moduler son enseignement ou proposer des prolongements ;
- un **descriptif du déroulement**, étape par étape.

Pour chacune des étapes, le descriptif est organisé selon les rubriques suivantes :

- une liste du **matériel** nécessaire, incluant les documents extraits des divers composants (plages audio, pages du livret de l'élève, liens vers le cédérom) et, éventuellement, le matériel complémentaire à prévoir ;
- des propositions de **consignes** pour la mise en œuvre des activités en anglais. Ces consignes sont enregistrées sur le site web de l'ouvrage (<http://crdp.ac-rennes.fr/snapdragon>) ;
- un **descriptif détaillé de chaque activité**, incluant la correction ;
- des suggestions de **prolongements interdisciplinaires** destinés à relier le projet aux autres domaines d'apprentissage de l'école.

Le CD extra

Le guide pédagogique est complété par un CD extra, qui peut être lu à la fois sur une platine de lecture de CD audio et sur un ordinateur.

1. Le CD audio rassemble les nombreux enregistrements sur lesquels s'appuient les activités de compréhension de l'oral et de discrimination auditive. Il peut s'agir de chansons, de comptines, de petites conversations, de supports pour la répétition et la mémorisation des énoncés ou de modèles pour le travail sur la phonologie.

Tous les enregistrements ont été effectués par des natifs et comportent une variété de voix différentes (homme, femme, enfants).







2. La partie « rom » comprend des documents à photocopier pour les activités en classe et les traces écrites à conserver par les élèves, ainsi qu'une banque d'activités ludiques pour la classe qui regroupe les jeux utilisés dans les différents modules et propose des variantes pour leur mise en œuvre dans d'autres situations d'apprentissage.

Un site web

On trouvera sur le site web l'ensemble des consignes du guide pédagogique enregistrées en anglais et classées par ordre alphabétique :

crdp.ac-rennes.fr/snapdragon

Tout au long de l'ouvrage, le repérage des activités est facilité par un codage sous forme d'icônes.

	Numéro de plage du CD audio.
	Document présent sur le cédérom.
	Livret de l'élève.
	Partie de l'activité pendant laquelle les explications et les consignes sont données en français.
	Ces icônes indiquent le mode de travail choisi pour les activités.
	

Welcome to year one!

PROJET ACTIONNEL

Jouer à un jeu de plateau.

→ Objectifs

Capacités

- Comprendre à l'oral : suivre le fil d'une comptine avec les aides appropriées ; suivre des instructions courtes et simples.
- Parler en continu : reproduire un modèle oral, dire une comptine.
- Lire : repérer et comprendre des mots en contexte.

Connaissances

- Grammaire : l'impératif.
- Culture et lexique : le calendrier (*September, October, November, December...*) ; l'école (*school, playground, classroom, library, hall*) ; les chiffres de 1 à 6.
- Phonologie : l'accent de mot ; le son /u/.

Formulations

Point to the hall.

Étape 1 : Introduction thématique.

Étape 2 : Découverte lexicale et culturelle.

Étape 3 : Comptine numérique.

Étape 4 : Découverte du jeu.

Étape 5 : Jeu et coloriage.

En Grande-Bretagne, l'école primaire est divisée en deux cycles (*Key stage 1 and Key stage 2*). Le premier cycle (*Key stage one*) correspond aux deux premières années (*year 1 and year 2*, équivalents du CP et du CE1). Les matières obligatoires sont l'anglais, les mathématiques, l'art, la musique, l'histoire, la géographie, les sciences, les TUIC, l'éducation physique et l'éducation religieuse. La semaine est de cinq jours pleins (lundi à vendredi). La journée commence vers 9 heures et se termine vers 15h30, avec une très courte coupure à l'heure du déjeuner. Le travail par projets, en particulier en groupes, tient une place prépondérante. La créativité et les productions d'élèves sont très valorisées.

Toutes les écoles sont équipées d'une BCD (*library*) très fournie et bien aménagée. Elle est souvent associée à des salles informatiques (*computer rooms*).

Les élèves de l'école sont regroupés régulièrement dans le *hall* (très grande pièce généralement décorée de travaux d'élèves) pour l'*assembly* (brève réunion collective au cours de laquelle l'équipe pédagogique donne des informations et fait des remarques et recommandations liées à la discipline, au comportement et à la religion).

Les élèves apprennent à écrire en « script » anglais dans des cahiers lignés mais sans carreaux.

Pour en savoir plus

Le site officiel sur les programmes de l'école primaire en Grande-Bretagne :
<http://www.nc.uk.net>

Des sites d'écoles primaires britanniques. Par exemple :

White Rock Primary school (Devon) – <http://www.whiterockprimaryschool.co.uk>

Northowram Primary School (West Yorkshire) – <http://northowram-school.co.uk>

ÉTAPE 1

Introduction thématique

Matériel



Livret de l'élève: p. 4-5.



CD audio: pages 1 et 2.



Cédérom: calendrier scolaire illustré.

Propositions de consignes en anglais

Repeat.

Listen.

Open your books.

DÉROULEMENT

— en français —



4

Dire aux élèves que c'est leur première année à la grande école, qu'ils vont apprendre l'anglais cette année et qu'en anglais la classe de CP se dit *year one*.

Montrer la page de garde du cahier d'élève anglais et recueillir les remarques. Dire aux élèves que l'on va écouter d'autres mots en anglais.

CD ● AUDIO >

1

Faire écouter l'enregistrement. Inviter les élèves à répéter.

Script

Welcome to year one!

CD ● AUDIO >

2

Faire écouter la liste des premiers mois.

Script

September, October, November, December

— en français —

Demander aux élèves s'ils ont une idée du sens de ces mots.



5

Demander aux élèves d'ouvrir leur livret p. 5. Accompagner la consigne (*Open your books*) des gestes correspondants en ouvrant le livret et en montrant le calendrier.

Faire écouter à nouveau l'enregistrement en montrant les mois du doigt au fur et à mesure sur le calendrier agrandi. Faire répéter les quatre noms de mois. S'assurer de la bonne réalisation de l'accentuation de la seconde syllabe: *September, October, November, December*.

CD ● PDF >

— en français —

Faire repérer les ressemblances et les différences avec le français, par exemple en comparant avec le calendrier usuel de la classe.

ÉTAPE 2

Découverte lexicale et culturelle

Matériel



Livret de l'élève : p. 6-7.



CD audio : pages 2, 3 et 4.

Propositions de consignes en anglais

Listen.

Repeat.

Open your books.

DÉROULEMENT

Réactivation



Faire écouter à nouveau l'enregistrement et faire répéter les noms des quatre mois.

Montrer à nouveau le calendrier, pointer les mois dans le désordre et faire redire les noms.

Découverte d'une école anglaise

— en français —



Demander aux élèves de regarder les photos (livret p. 6-7). Recueillir leurs remarques sur les ressemblances et différences avec leur école.



Faire écouter les noms de lieux et faire répéter les mots.

Script

School, playground, hall, library, classroom.

— en français —

Dire aux élèves que l'on va faire un jeu et qu'il va falloir écouter attentivement pour réussir, car le jeu demande beaucoup de concentration et de rapidité. Expliquer qu'ils vont devoir montrer chacun des lieux sur leur livret, au fur et à mesure.



Faire écouter le début de l'enregistrement et pointer les lieux correspondants pour bien faire comprendre la consigne, puis faire écouter l'ensemble en demandant aux élèves de faire de même.

Script

Point to the library. Point to the classroom. Point to the school. Point to the playground. Point to the hall. Point to the classroom. Point to the playground. Point to the library. Point to the playground. Point to the hall. Point to the school. Point to the classroom. Point to the library. Point to the playground. Point to the hall.

Renouveler l'activité si nécessaire.

ÉTAPE 3**Comptine numérique****Matériel**

Livret de l'élève: p. 6-7.



CD audio: pages 4 et 5.

Propositions de consignes en anglais*Listen.**Repeat.***DÉROULEMENT****Réactivation**Écouter à nouveau l'enregistrement
etfaire pointer les lieux sur le livret de l'élève (*point to...*).**Apprentissage de la comptine**

Faire manipuler et apprendre les chiffres de 1 à 6 progressivement avec des jeux de doigts et une frise numérique.



Faire écouter la comptine et demander aux élèves quels mots ils ont reconnus.

Script*One, two, go to school.**Three, four, to the hall.**Five, six, let's be quick.*

Faire répéter vers par vers, en joignant le geste à la parole. Par exemple :

One, two, go to school: faire le geste de mettre un cartable sur son dos.*Three, four, to the hall:* faire un geste ample avec les bras.*Five, six, let's be quick:* balancer les bras pour imiter la course à pied.

Faire apprendre la comptine en faisant associer les gestes à la parole.



ÉTAPE 4

Découverte du jeu

Matériel



Livret de l'élève: p. 8-9.



CD audio: pages 6 et 7.



Cédérom: texte-rébus de la comptine.
Un dé par groupe.

Propositions de consignes en anglais

Repeat.

Put your hand up.

DÉROULEMENT

Réactivation

Faire redire et mimer la comptine.



Faire coller le texte de la comptine dans le cahier.

Activité de phonologie



Lever le doigt si on entend le son /u/.

6

Script

School, no, four, two, hall.

Jeu

Revoir les chiffres de 1 à 6.

—  en groupe —

Mettre les élèves par groupes et leur faire manipuler les dés: un élève lance le dé et énonce le chiffre obtenu. Ses camarades comptent sur leurs doigts jusqu'à obtenir ce chiffre (*one, two, three...*).



8-9

Demander aux élèves de regarder le plateau de jeu, recueillir leurs remarques et répondre à leurs questions.

— en français —

Donner les règles du jeu: on lance le dé. Si on tombe sur une case illustrée, on donne le nom du lieu. Si on tombe sur une case avec un dé, on relance le dé. Si on tombe sur une case avec une flèche, on avance ou on recule du nombre de cases indiqué.



7

Expliquer aux élèves qu'ils vont entendre des consignes correspondant à un parcours sur le plateau de jeu et qu'ils vont devoir progresser en avançant avec leur doigt du nombre de cases annoncé dans l'enregistrement.

Script

Go! Three. One two three.

Four. One two three four: playground.

Five. One two three four five.

Three. One two three: classroom.

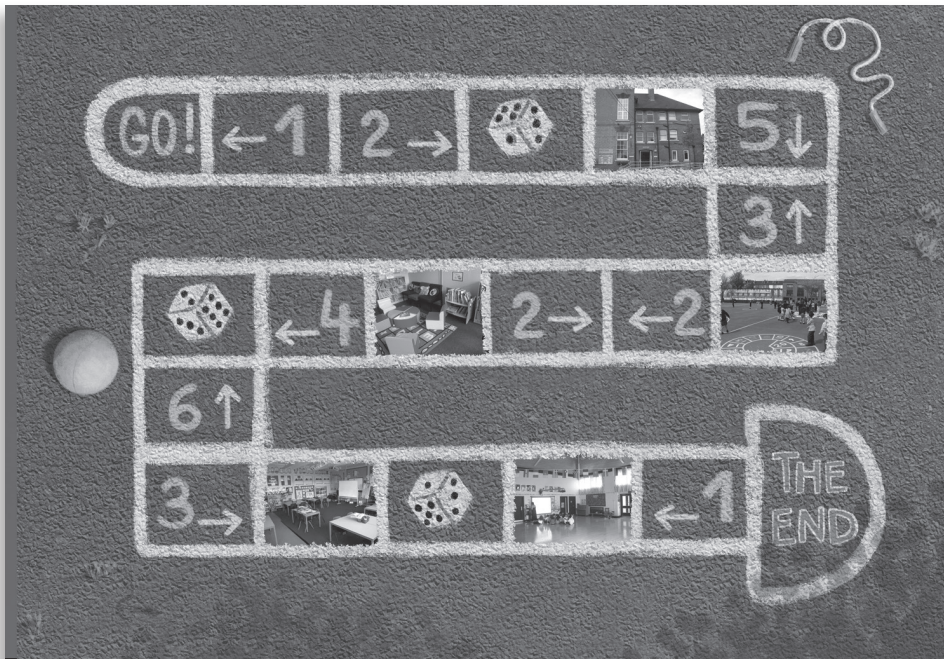
Five. One two three four five. The end!



Faire d'abord le parcours à partir du plateau de jeu agrandi au tableau, en suivant les consignes de l'enregistrement. C'est l'enseignant qui montre le parcours du doigt, au fur et à mesure.

Demander aux élèves de faire de même. Faire écouter à nouveau l'enregistrement et leur demander de progresser individuellement sur le plateau de jeu du livret de l'élève.

Faire faire un ou deux autres parcours différents, si besoin, pour aider les élèves à s'appropriier le jeu.



ÉTAPE 5

Jeu et coloriage

Matériel



Livret de l'élève : p. 8-9
(plateau de jeu).



Cédérom : page de garde d'un cahier
d'élève à compléter, fiche *Welcome
to year 1* (coloriage).

Un dé par groupe.

Propositions de consignes en anglais

Let's play.

Colour the letters.

DÉROULEMENT

Diviser la classe en deux pour constituer deux ateliers : un atelier jeu et un atelier coloriage. Inverser à la moitié de la séance.

Atelier coloriage

— en français —



Demander aux élèves de colorier l'intérieur des lettres de *Welcome to year one!*

Faire coller la page de garde de cahier d'élève sur la première page du cahier d'anglais et la faire compléter avec le nom et le prénom.

Faire coller la feuille de coloriage.

Atelier jeu



8-9

— en français — en groupe —

Faire reformuler les règles du jeu. Constituer des groupes de 3 ou 4 élèves, distribuer un dé par groupe et lancer la partie.

S'assurer que les élèves énoncent le chiffre sur le dé, comptent le nombre de cases à voix haute (*one, two, three, etc.*) et donnent le nom des lieux en anglais.

PROLONGEMENTS POSSIBLES

- Instaurer progressivement un rituel d'affichage de la date en anglais.
- TICE : rechercher des informations sur le site Internet d'une école britannique (voir les exemples p. 12).
- Fabriquer des pancartes « *Welcome to year...* » pour d'autres classes de l'école.

CONTENUS DU CÉDÉROM

MODULE	NOM DU DOCUMENT
Welcome to year 1	Page de garde d'un cahier d'élève
	Calendrier scolaire
	Comptine rébus
	Coloriage <i>Welcome to year 1</i>
	Plateau de jeu
Barnaby Bear in London	Barnaby Bear (format A5) + vignettes à découper
	Comptine
	Photos des monuments de Londres
	Plan de Londres
Transport Memory	Chanson <i>Sing a rainbow</i> à colorier
	Images du <i>memory</i>
Nose	Poème <i>Nose</i> de Michael Rosen
Baa Baa Black Sheep	Images séquentielles
	Trace écrite n° 1 (les animaux et leurs onomatopées)
	Planches de loto
	Trace écrite n° 2 (texte de la comptine)
No entry	Feux tricolores à colorier
	Patron de pancarte <i>No entry</i>
My lunch box	<i>Lunch box</i> à remplir
	Comptine <i>Jelly on a plate</i> à colorier
	Étiquettes
The toy shop	Fiche élève <i>Red lorry, yellow lorry</i>
	Fiche de fabrication du <i>snap dragon</i> et patron
Banque d'activités ludiques	<i>The colour game</i> <i>Memory game</i> <i>Jeu de loto sonore</i>



Adobe® AIR™. Copyright © 2007-2008 Adobe Systems Incorporated. Tous droits réservés.
Adobe et AIR sont des marques ou des marques déposées aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

CONTENUS DU CD AUDIO

N° PLAGE	SCRIPT
Welcome to year one!	
1	Welcome to year one!
2	September, October, November, December.
3	School, playground, hall, library, classroom.
4	Point to the library. Point to the classroom. Point to the school. Point to the playground. Point to the hall. Point to the classroom. Point to the playground. Point to the library. Point to the playground. Point to the hall. Point to the school. Point to the classroom. Point to the library. Point to the playground. Point to the hall.
5	One, two, go to school. Three, four, to the hall. Five, six, let's be quick.
6	School, no, four, two, hall.
7	Go! Three. One two three. Four. One two three four: playground. Five. One two three four five. Three. One two three: classroom. Five. One two three four five. The end!
Barnaby Bear in London	
8	I'm Barnaby Bear.
9	Annonce à la gare de Paddington.
10	Round and round the garden. Like a teddybear. One step, two steps. Tickle you under there!
11	I'm in London.
12	Big Ben sonnant trois quarts d'heure.
13	Paddington Station. Big Ben. London Eye. British Museum.
Transport memory	
14	Taxi, bus, train.
15	Train (anglais), bus (français), taxi (français), bus (anglais), taxi (anglais), train (français), taxi (anglais), train (anglais).
16	Tom takes a taxi to go into town.
17	It's a yellow taxi. It's a yellow bus. It's a blue taxi. It's a green taxi. It's a black train. It's a red bus.
18	Red and yellow and blue and green, Purple and orange and pink, I can sing a rainbow, Sing a rainbow, Sing a rainbow too!
19	It's a yellow bus. It's a blue taxi. It's a red bus. It's a green taxi. It's a yellow taxi. It's a black train.
20	A red taxi. A green taxi. A blue bus. A yellow bus. A black train. A blue train.
Nose	
21	Nose, a poem by Michael Rosen. You say: let me have your nose. I would like to use it today. And I say: but it's the only one I've got. You can't take my nose away.

CONTENUS DU CD AUDIO

N° PLAGE	SCRIPT
Nose	
22	Let me have your nose. Let me have your chin. Let me have your hand. Let me have your ear.
23	Touch your eyes, touch your ears And touch your head, Touch your mouth, touch your nose, And shake your hands, Touch your ears and touch your head, Touch your mouth and shake your hands, Then stand up straight.
24	Ear, eye, head, hand.
Baa Baa Black Sheep	
25	Baa baa black sheep Have you any wool? Yes sir yes sir Three bags full One for my master One for my dame And one for the little boy Who lives down the lane.
26	Cri de chat / miaou miaou. Ouaf ouaf / cri de chien. Meuh meuh / cri de vache. Cri du mouton / bêê bêê. Cri de coq / cocorico. Coin coin / cri du canard.
27	A cat, a dog, a cow, a sheep, a cock, a duck.
28	Cris de chien, de vache, de coq, de mouton, de canard, de chat.
29	Cris de vache, de mouton, de chien, de coq, de chat, de canard.
30	Cris de mouton, de chat, de coq, de canard, de vache, de chien.
31	Baa baa (mouton), woof woof (chien), cock a doodle doo (coq), meow meow (chat), moo moo (vache), quack quack (canard)
No entry!	
32	No entry. No swimming. No camping. No cycling. No parking.
33	Red light, red light What do you say? I say stop-stop Right away. Yellow light, yellow light What do you say? I say slow-slow Right away. Green light, green light What do you say? I say go-go Go away.
34	Hello, no, slow, go, nose, snow, yellow.

CONTENUS DU CD AUDIO

N° PLAGE	SCRIPT
My lunch box	
35	Chick chick chick chick chicken Lay a little egg for me. Chick chick chick chick chicken I want one for my tea!
36	This is my lunch box. Look! I've got a sandwich, a banana and a drink.
37	This is my lunch box. Look! I've got a salad, a cake and a drink.
38	Jelly on a plate Wibble, wobble Jelly on a plate.
39	Green jelly – Red jelly – Yellow jelly – Orange jelly.
The toy shop	
40	Christmas! It's Christmas. Merry Christmas!
41	The toy shop. A robot. A doll. A rabbit. A Teddy bear. A lorry.
42	Red lorry, yellow lorry, Red lorry, yellow lorry, Red lorry, yellow lorry.
43	– Point to the robot. Which number is it? – Two! – Correct! Point to the lorry. Which number is it? – Six! – Correct!
44	– Number? – Five. – One, two, three, four, five... Colour? – Green. (...) It's a lorry. – Yes. Your turn. – Number? – Three. – One, two, three... Colour? – Purple. (...) It's a Teddy bear. – Yes! Correct!

Snap Dragon

Projets culturels pour l'apprentissage de l'anglais

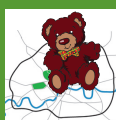
Guide pédagogique

CP – Niveau A1 – Discipline : anglais

Snap Dragon propose 8 projets actionnels associant apprentissages linguistiques et découverte culturelle, adaptés à de jeunes élèves débutant l'anglais au CP. Chaque module a pour point de départ un support culturel authentique : littérature de jeunesse, comptines et chansons, monuments de Londres, découverte de la première année d'école en Angleterre, moyens de transports, jouets de Noël...



Welcome to year one!



Barnaby Bear in London



Transport memory



Nose



Baa Baa Black Sheep



No entry!



My lunch box



The toy shop

Snap Dragon, c'est un ensemble d'outils pour l'enseignant et la classe :



Guide pédagogique – 80 p.

- Présentation de chaque projet et références culturelles pour l'enseignant.
- Description pas à pas des étapes : objectifs, matériel, consignes, modes de travail, déroulement détaillé et prolongements.

Livret élève – 24 p.

- Pour chaque module, les images supports aux activités dans un livret en couleur : photos, situations illustrées, plateau de jeu...

CD extra

- **Pistes audio** : 44 enregistrements sur lesquels s'appuient les activités de compréhension de l'oral et de discrimination auditive, réalisés par des anglophones (adultes et enfants).
- **Partie rom** : des documents supports à photocopier pour les activités et les traces écrites, ainsi qu'une banque d'activités ludiques à mettre en œuvre dans d'autres situations d'apprentissage. Les fichiers audio au format mp3.

Site internet crdp.ac-rennes.fr/snapdragon

- Enregistrement des consignes indispensables pour l'enseignant.

© CRDP de Bretagne, 2010
ISBN 978-2-86634-434-4
ISSN 1772-273X

Pack Guide pédagogique
+ livret élève
+ CD extra
350 B7930 – 22 €



CD extra audio/ROM
Docs imprimables PDF
Mac [à partir de OSX 1.4]
PC [XP, Vista, Windows 7]

