

# HAMISH

*La 2<sup>e</sup> année d'anglais au cycle 2*



**Livre du professeur**

Niveau A1

École primaire - Cycle 2

**Catherine Hillman - Françoise Kernéis**

# SOMMAIRE

<b>Contenu du DVD vidéo</b>		
- Animations		7
- Ressources sonores		8
<b>Introduction</b>		<b>14</b>
<b>La comédie musicale</b>		<b>20</b>
<b>Tableau récapitulatif des contenus Livre du professeur / DVD</b>		<b>22</b>
<b>Séquence 1</b>	<b><i>Loch Shin Castle</i></b>	<b>33</b>
- Séance 1		34
- Séance 2		38
- Séance 3		41
- Séance 4		44
<b>Séquence 2</b>	<b><i>See you on Saturday!</i></b>	<b>47</b>
- Séance 1		48
- Séance 2		51
- Séance 3		54
- Séance 4		57
<b>Séquence 3</b>	<b><i>Shh! Today's Sunday!</i></b>	<b>59</b>
- Séance 1		60
- Séance 2		64
- Séance 3		67
- Séance 4		70
<b>Séquence 4</b>	<b><i>A Crumble for the Party</i></b>	<b>73</b>
- Séance 1		74
- Séance 2		78
- Séance 3		82
- Séance 4		85

<b>Séquence 5</b>	<b><i>Look at the Map!</i></b>	<b>88</b>
	- Séance 1	89
	- Séance 2	93
	- Séance 3	96
	- Séance 4	100
<b>Séquence 6</b>	<b><i>Let's Go to Scotland!</i></b>	<b>103</b>
	- Séance 1	104
	- Séance 2	107
	- Séance 3	111
	- Séance 4	114
<b>Séquence 7</b>	<b><i>Rowing to the Castle</i></b>	<b>118</b>
	- Séance 1	119
	- Séance 2	123
	- Séance 3	126
	- Séance 4	129
<b>Séquence 8</b>	<b><i>Birthday Party at Shin Castle</i></b>	<b>133</b>
	- Séance 1	134
	- Séance 2	138
	- Séance 3	141
	- Séance 4	144
<b>Séquence 9</b>	<b><i>Night at Shin Castle</i></b>	<b>149</b>
	- Séance 1	150
	- Séance 2	154
	- Séance 3	158
	- Séance 4	162
<b>Séquence 10</b>	<b><i>Fog on Loch Shin</i></b>	<b>164</b>
	- Séance 1	165
	- Séance 2	169
	- Séance 3	173
	- Séance 4	176

# INTRODUCTION

La démarche pédagogique suivie dans *Hamish* met en œuvre les programmes de l'école primaire<sup>1</sup>, dans l'esprit du socle commun de connaissances et de compétences, ainsi que les principes du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL), notamment en matière de communication orale, d'approche actionnelle et de repères culturels.

## L'approche actionnelle

### La tâche

L'entraînement à la communication passe par des activités où la langue est mise en action. L'approche que nous avons choisie permet d'acquérir des structures et du vocabulaire afin d'accomplir des tâches, d'agir pour atteindre un objectif, un résultat ; l'anglais devient alors l'outil nécessaire pour communiquer, entre autres, dans le jeu.

## Les activités de communication

### Le jeu

Pourquoi utiliser le jeu dans l'apprentissage des langues étrangères ?

Nous pensons que les jeux et les activités ludiques font partie du répertoire de base du professeur de langues. Il ne s'agit pas d'activités facultatives menées en fin de séances, elles font, au contraire, partie intégrante du processus d'apprentissage, surtout lorsqu'il s'agit de jeunes élèves.

Nous constatons que les jeux sont un moyen efficace d'acquérir une langue. Ils permettent de développer la confiance en soi et de promouvoir des attitudes positives envers l'apprentissage de cette langue, surtout quand ces activités sont intégrées d'une manière appropriée à d'autres stratégies d'apprentissage.

Les jeunes enfants sont pleins d'énergie et ont besoin de participer activement. L'entraînement à la communication passe ainsi par des activités où la langue est mise en action, où elle devient l'outil nécessaire pour jouer. Notre approche permet d'acquérir des structures et du vocabulaire « pour s'en servir ».

Jouer ensemble de cette manière aide à développer, de manière ludique, des compétences d'interaction sociales, à savoir la capacité à travailler en équipe, à prendre son tour et partager. Pour les moins de onze ans, le jeu est une façon naturelle de communiquer : il fait appel à leur

---

#### 1. Horaires et programmes d'enseignement de l'école primaire

arrêté du 9 juin 2008, B.O. hors-série n° 3 du 19 juin 2008

Cycle des apprentissages fondamentaux (CP-CE1) :

– horaires des écoles maternelles et élémentaires

(Horaire annuel : 54 heures ; 2 séances de 30 minutes par semaines sur 26 à 27 semaines.)

– Programme du CP et du CE1, Langue vivante

**Programmes de langues étrangères pour l'école primaire** [anglais]

arrêté du 25 juillet 2007, B.O. hors-série n° 8 du 30 août 2007

sens du plaisir. Il n'y a rien de plus motivant que les jeux et le désir de gagner, ou tout au moins de participer. Il peut aussi séduire les élèves les plus réticents.

Les nombreux jeux que nous proposons peuvent être joués ou rejoués simplement en changeant les points de langue étudiés. Très rapidement, les élèves savent ce qu'il faut faire. Ceci est particulièrement vrai dans les jeux de *Bingo*, *Snap*, *Kim's Games*, *Simon Says*, *Snakes and Ladders*, *Happy Families*... car ils jouent déjà, pour la plupart, à des jeux similaires en français. Le fait de reprendre les mêmes jeux très souvent permet aux élèves d'acquérir des automatismes dans la langue et leur procure une autonomie suffisante pour jouer en anglais, en binômes ou en petits groupes, au sein d'une classe active, communicative et heureuse.

### **La chanson, le chant**

C'est une alternative à la répétition parlée et une façon très agréable de développer les compétences d'écoute chez les jeunes élèves. La plupart des chansons étant chantées par la classe entière ou en groupe, les élèves plus réticents à prendre la parole seuls peuvent se détendre et se joindre aux autres. Le rythme et la mélodie combinés facilitent la mémorisation du lexique, des structures langagières, et l'ancrage de la langue dans la mémoire à long terme, en créant des automatismes.

La plupart des mélodies des chansons que nous avons choisies font partie du patrimoine anglo-saxon et conviennent parfaitement pour des jeunes voix.

Les textes des chansons constituent un support simple mais efficace pour l'apprentissage des situations de communication authentique, adaptées à des élèves de cet âge.

### **La sensibilisation culturelle**

L'ensemble des ressources (animations, jeux, mélodies...) est imprégné de l'univers culturel d'un jeune enfant anglo-saxon.

### **L'expression théâtrale : la comédie musicale**

La mise en scène de petites saynètes, de *chants*, de chansons, fournit une occasion de « vivre » la langue ; elle développe la mémoire dans la langue étrangère, donne de l'assurance et favorise la prise de conscience de son corps.

### **La découverte de la langue écrite**

En accord avec les programmes de l'école primaire, « au cours élémentaire première année, l'enseignement d'une langue associe l'oral et l'écrit ». Tout en « privilégiant la compréhension et l'expression orale » nous posons, dans *Hamish*, les premiers jalons de la langue écrite.

## **Le dispositif pédagogique**

### **Extraits des programmes 2008 pour l'école primaire**

« L'apprentissage des langues vivantes s'acquiert dès le début par une pratique régulière et par un entraînement de la mémoire. Ce qui implique de développer des comportements indispensables : curiosité, écoute, attention, mémorisation, confiance en soi dans l'utilisation d'une autre langue. »

## Extraits des programmes 2007 de langues étrangères pour l'école primaire

« [...] Le caractère authentique des acquisitions culturelles visées est assuré par l'observation de documents audiovisuels [...]. Priorité est donnée aux réalités sonores [...]. Mais on tire aussi parti de l'imaginaire, auquel l'enfant adhère de manière naturelle, en prenant appui sur des histoires ou des personnages de fiction. »

Le dispositif proposé concerne la deuxième année d'apprentissage de l'anglais. Il vise à l'acquisition du premier stade du niveau A1 défini par le CECRL et se déroule, tout comme *Ghostie* destiné à la première année, sur dix séquences comprenant chacune quatre séances dont l'évaluation de la séquence. Il est construit selon une progression des apprentissages s'étalant sur toute l'année scolaire, que l'enseignant pourra adapter en fonction de son propre projet pédagogique et du niveau de ses élèves.

## Proposition de programmation pour l'année de CE1

<b>1<sup>er</sup> trimestre</b>	Septembre – Octobre	Novembre	Décembre
	<b>6 semaines</b> Séq. 1 : <i>Loch Shin Castle</i> Séq. 2 : <i>See you on Saturday!</i>	<b>3 semaines</b> Séq. 3 : <i>Shh! Today's Sunday!</i> Séq. 4 : <i>A Crumble for the Party</i> (les premières séances)	<b>3 semaines</b> Séq. 4 : <i>A Crumble for the Party</i> (les autres séances) Séq. 5 : <i>Look at the Map!</i>
<b>2<sup>e</sup> trimestre</b>	Janvier	Février	Mars
	<b>4 semaines</b> Séq. 6 : <i>Let's Go to Scotland!</i> Séq. 7 : <i>Rowing to the Castle</i>	<b>3 semaines</b> Séq. 8 : <i>Birthday Party at Shin Castle</i>	<b>3 semaines</b> Séq. 9 : <i>Night at Shin Castle</i>
<b>3<sup>e</sup> trimestre</b>	Avril	Mai	Juin
	<b>3 semaines</b> Séq. 10 : <i>Fog on Loch Shin</i>	<b>3 semaines</b> Préparation du spectacle (révision générale)	<b>4 semaines</b> Préparation du spectacle (révision générale) Spectacle : <i>The Musical!</i>

*Hamish* se décline en deux outils d'enseignement formant un tout indissociable : un livre du professeur et un DVD vidéo, conçus pour fonctionner en interaction.

## • Le livre du professeur

### Les activités langagières travaillées

L'écoute (compréhension orale).

L'expression orale en continu et en interaction :

- la répétition collective et individuelle ;
- le travail sur les sons et l'intonation.

La découverte de la langue écrite :

- la lecture de quelques mots et phrases ;
- la copie de quelques mots et de phrases.

Des pictogrammes permettent de repérer facilement dans le livre, tout au long des séances, le type d'activité langagière travaillé (voir page 19).

### **L'évaluation positive**

L'évaluation de chaque séquence correspond à la réalisation d'une tâche : par exemple, chanter une chanson, jouer à des jeux de société comme *Snakes and Ladders*, *Rowing to the Castle*, *Happy Families*, faire un gâteau, danser une danse écossaise... Elle se déroule en groupe, en binôme ou individuellement.

L'interprétation de la comédie musicale tient lieu de tâche finale.

### **Déroulement d'une séance**

**Le rituel** permet le passage d'une séance de cours concernant une autre discipline à la leçon d'anglais. Le rituel est sécurisant pour l'élève car on part du connu pour aller vers l'inconnu qui, à son tour, fera partie du connu. C'est la démarche de l'apprentissage en spirale.

#### **La compréhension de l'oral et la phonologie**

Comprendre la langue parlée est un premier pas incontournable dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Cette étape est déterminante pour la qualité de l'expression et l'aisance du futur locuteur. Un entraînement régulier et systématique à la compréhension de l'oral est donc indispensable ; au cours de cette activité langagière, l'élève utilise toujours une réponse non verbale pour montrer qu'il a compris (mimer, dessiner, colorier...). Les activités que nous proposons sont simples, de façon à permettre la réussite de tous les élèves.

À chaque séance, une activité de discrimination auditive permet de travailler les sons anglais ; en outre, elle donne une première occasion aux élèves de prendre conscience que l'on ne parle pas anglais comme on parle français.

La correction de cette activité est intégrée, selon les cas, sur les mots eux-mêmes ou après la consigne (en vert).

#### **Les différentes phases du déroulement**

- La découverte par le biais de l'animation.
- La mise en oreille et la mise en bouche de ce qui est nouveau par le biais de *chants* et de chansons.
- La manipulation pour mémoriser et s'approprier ce qui est nouveau.
- Les tout premiers éléments du rapport phonie-graphie pour amener les élèves à prendre conscience de la différence, en anglais, entre la langue orale et la langue écrite.
- L'évaluation positive.

### **Le timing**

Chaque séance dure entre 30 et 40 minutes. À titre indicatif, les différentes activités peuvent varier de 4 à 10 minutes (rituel : 2 minutes, phonologie : 2 minutes), mais l'enseignant sera plus à même de juger du temps nécessaire pour les différentes phases en fonction de sa classe.

Chaque séquence comporte quatre séances dont l'évaluation, mais l'enseignant peut tout à fait ajouter une cinquième séance. Il choisira alors de la placer avant l'évaluation et veillera à y introduire systématiquement une activité d'écoute et une activité de phonologie qu'il pourra choisir parmi les quatre proposées dans la séquence.

## • Le DVD vidéo

Les programmes précisent que, lors des premières années d'apprentissage d'une langue étrangère, et en particulier lors de la première sensibilisation, la priorité est donnée à l'oral. C'est ce qui a déterminé le choix du support DVD afin de privilégier l'image et le son. Ainsi, outre les dix animations, le DVD vidéo comporte de nombreuses ressources sonores et visuelles.

### Les animations

Elles constituent la ressource-support de chacune des séquences dont les activités se déclinent à partir de leur contenu.

### L'histoire

Les épisodes, au nombre de dix, racontent l'histoire d'un petit garçon, Jim, et de son ami Ghostie, le fantôme. Jim et Ghostie vont partir en Écosse pour fêter l'anniversaire de Hamish, le cousin de Ghostie. Ils vont apprendre de nouvelles chansons, de nouveaux *chants*, de nouvelles histoires, de nouveaux jeux et plein d'autres choses très intéressantes.

**Les ressources sonores**, dont on trouve la liste complète dans les pages 8 à 13, comportent différents types de contenus :

- les versions sonores des animations ;
- les supports des activités d'écoute et de phonologie ;
- les chansons et *chants* avec, pour les chansons, la version chantée et la version musicale et, pour les *chants*, la version parlée et le rythme seul ;
- les consignes de classe que l'enseignant non spécialiste de l'anglais pourra également utiliser, en autoformation, pour s'entraîner à l'expression orale préalablement à la mise en œuvre des séquences. Le format choisi permet une écoute sur lecteur DVD vidéo et sur ordinateur. Les deux cent vingt fichiers audio MP3, disponibles dans la partie « rom » du DVD, peuvent être copiés sur lecteur MP3 pour un usage en baladodiffusion par l'enseignant, et par les élèves pour la séquence en cours d'étude.

À partir de ces fichiers, l'enseignant peut, s'il le souhaite, graver, à l'aide de son ordinateur, un ou plusieurs CD audio, selon qu'il copie une partie ou la totalité des fichiers.

Des pictogrammes numérotés permettent de repérer facilement dans le livre, tout au long des séances, les activités pour lesquelles une animation doit être projetée et/ou un fichier audio entendu (voir page 19).

### Les *flash cards* et les étiquettes enseignant

Au format A5 et en couleur, elles ont vocation à être utilisées en classe entière. Si le professeur a déjà à sa disposition des jeux de *flash cards*, il pourra n'imprimer (et plastifier) que celles qui lui manquent.



Il procédera de la même façon avec les étiquettes sur lesquelles sont écrits les mots.

**Les flash cards élèves et les étiquettes élèves**, dans leur forme définitive, sont au format « cartes à jouer », imprimées en noir et blanc, pour qu'ils puissent les colorier à leur goût ou selon les indications du professeur. Elles sont initialement présentées sous forme de planches. Pourquoi un format « cartes à jouer » ?

Il s'agit là d'un bon support rigide pour la fabrication du matériel individuel des élèves.

Ces jeux de cartes, très répandus dans les familles, sont vendus bon marché ou diffusés gratuitement à titre publicitaire ; des jeux de cartes même incomplets peuvent faire l'affaire.

Ces cartes recyclées constitueront des supports bien pratiques pour fabriquer les jeux de *Bingo*, *Snap*, *Happy Families*... et pourront être ou non plastifiées, puis rangées, par thème, dans une boîte. On pourra déjà mettre de côté les cartes de 1 à 10 pour la révision des nombres...

Dans chaque fichier pdf, les *flash cards* sont regroupées dans l'ordre où elles sont utilisées la première fois.

**Les plateaux de jeux, les fiches d'écrit et d'évaluation** complètent le matériel fourni dans le DVD pour un usage par les élèves.

## Légende des pictogrammes utilisés



Ce pictogramme indique la nature

- du média : vidéo
- de l'activité langagière : compréhension orale



Ce pictogramme indique la possibilité de visionner un extrait de la vidéo lorsque celui-ci ne commence pas au début du film d'animation (l'arrêt se fera manuellement à la ligne indiquée)



Ce pictogramme indique la nature

- du média : audio
- de l'activité langagière : compréhension orale



Ce pictogramme signale un document à imprimer (écrit, évaluation, plateau de jeu...).



Ce pictogramme indique une activité d'expression orale en continu.



Ce pictogramme indique une activité d'expression orale en interaction.



Ce pictogramme indique une activité graphique (dessin, coloriage...).

## LA COMÉDIE MUSICALE

La comédie musicale est jouée par tous les élèves de la classe à l'occasion de la fête de l'école. Les séances de mai et juin sont consacrées à la préparation du spectacle. Durant cette période, chaque semaine permet de reprendre la tâche d'une séquence (un tableau). Différentes disciplines peuvent contribuer à cette préparation ; les textes : chansons, *chants*, dialogues, histoires... seront répétés durant les séances d'anglais ; les danses en EPS et les décors et costumes fabriqués en arts plastiques.

En fonction des aptitudes de ses élèves et du temps imparti, l'enseignant pourra choisir de jouer la comédie musicale en entier ou de sélectionner un seul tableau, ou deux, ou trois... L'important est de commencer par une chanson, la chanson ***Come with me!***, par exemple, et de terminer par une chanson, ***The Grand Finale***, par exemple.

### Tableau 1 : mettre en scène la saynète

Trois élèves jouent Hamish, MacWee et MacKenna. Le reste de la classe forme le *chorus*. Des élèves jouent les rôles des pièces, des escaliers... Ils apportent un grand panneau représentant une pièce du château, le posent verticalement à un endroit donné sur la scène et s'accroupissent devant.

Pour terminer, le *chorus* dit le *chant* "***Remember my Birthday***" ou une chanson de la séquence.

### Tableau 2 : mettre en scène la saynète

Deux élèves jouent Ghostie et Hamish au téléphone.

On peut imaginer deux parties de scène séparées par un paravent, Ghostie d'un côté, dans la maison de Jim, et Hamish de l'autre côté, dans son château en Écosse.

Les autres élèves de la classe, dans le fond, jouent le *chorus* et chantent en chœur la ligne 10. À la fin de la saynète, tous chantent et dansent en tournant sur eux-mêmes ***Come to my Birthday Party***.

En fonction de sa classe, l'enseignant pourra proposer de constituer deux cercles tournant en sens inverse.

### Tableau 3 : mettre en scène la chanson sur les jours de la semaine

Deux groupes. Le premier est composé de sept enfants qui représentent chacun un jour de la semaine et portent, en hommes-sandwichs, un panneau sur lequel est écrit ce jour. Ils rentrent en sautillant sur la scène et en chantant leur jour, *Wednesday* et *Thursday* se tiennent par la main, de même que *Friday* et *Saturday*.

Le reste de la classe forme le groupe qui pose la question "*What day is it today?*".

### Tableau 4 : mettre en scène la chanson *I Like Apple Crumble*

Des élèves jouent le rôle des ingrédients... Ils ont chacun un grand panneau représentant un ingrédient et s'accroupissent sur la scène. Pour commencer et pour terminer, le *chorus*, constitué par le reste des élèves de la classe, dit le *chant* "***Apple Crumble Chant***".

### Tableau 5 : mettre en scène la chanson *Away, Away in Scotland*

On peut imaginer un gros château noir en carton que des élèves viendraient poser sur un lac bleu, dessiné sur la scène, en chantant le refrain ; pour illustrer *Away, Away in Scotland*, un mouvement de bras en direction d'une carte d'Écosse dans un coin de la scène.

Ghostie peut se déplacer sur la scène en montrant les lieux pour répondre à Jim.

### Tableau 6 : mettre en scène la chanson *What Have you Got in your Backpack?*

Deux élèves jouent Ghostie et Jim. Le reste de la classe joue le *chorus* et pose les questions. Chacun à leur tour, Ghostie et Jim répondent aux questions en mettant les objets qu'ils citent dans leur sac à dos.

### Tableau 7 : mettre en scène la saynète

Deux élèves jouent Ghostie et Jim. Le monstre, Hamish, MacWee et MacKenna peuvent être sur scène comme figurants. Le reste de la classe rame et chante tout doucement.

### Tableau 8 : danser *The Grand Old Duke of York* sur un air écossais

L'enseignant met les élèves sur deux lignes, face à face (garçons et filles si le nombre le permet).

1. Sur l'ouverture de la musique les élèves se saluent.
2. Pendant que les autres élèves tapent dans les mains, le premier couple (celui qui se trouve en tête de ligne), se tient les mains et descend jusqu'au bout de la ligne puis remonte pour retrouver sa place (pas chassés).
3. Les deux colonnes se mettent en file indienne. Les garçons suivent le premier garçon vers l'extérieur (à gauche) et les filles suivent la première fille vers l'extérieur (à droite). Ils descendent jusqu'à la fin de la file (pas sautillés).
4. Quand le premier couple se rencontre à nouveau en bout de ligne, ils forment un pont, bras levés et mains jointes.
5. Les couples se succèdent sous le pont, se joignent les mains et remontent jusqu'au nouveau couple de tête (pas chassés).
6. La danse se poursuit jusqu'à ce que tous les couples aient occupé la place du couple de tête.

### Tableau 9 : mettre en scène la chanson *Families in the Town*

Le *chorus* chante la première ligne tandis que le personnage entre en faisant des pas chassés sur scène. Puis tout le monde chante *Families in the Town*.

Quand le *chorus* chante les deux dernières lignes du couplet, les élèves interprétant la grand-mère, le grand-père, la mère, le père, la sœur et le frère entrent en scène, l'un derrière l'autre en sautillant.

En fonction du nombre d'élèves, l'enseignant choisira de faire interpréter deux couplets ou plus.



### Tableau 10 : faire le récit de la scène et chanter la chanson finale

Dix élèves peuvent venir sur scène dire chacun une ligne du récit. D'autres élèves peuvent faire vivre le texte en venant sur scène et en portant une pancarte illustrant la nuit, l'Écosse, le lac, le brouillard, un bateau et un monstre.

Puis tous les élèves se mettent face au public et chantent la chanson *The Grand Finale* en agitant la main en signe d'au revoir.

# TABLEAU RÉCAPITULATIF DES CONTENUS

## LIVRE DU PROFESSEUR / DVD

Séquence	Livre		DVD vidéo				
	Séance	Page	 Animations complètes et extraits	Écoute	Phonologie 	Extraits sons des animations et Activités	
<b>1</b> <i>Loch Shin Castle</i>	<b>1</b>	34	<b>1</b>	<b>1 - 2</b> <i>Listen and play Hamish or MacWee!</i>	<b>3</b> ɪ / i:	<b>4</b> Compréhension orale	
	<b>2</b>	38		<b>1 - 7</b> <i>Listen and point!</i>	<b>8</b> ʊ / ʊ		
	<b>3</b>	41		<b>1.1</b> lignes 9 à 17	<b>1 - 11</b> <i>Listen and put the cards in the right order!</i>	<b>12</b> Accent de mot	<b>15</b> lignes 8 à 17
	<b>4</b>	44			<b>1 - 16</b> <i>Listen and match!</i>	<b>17</b> 1, 2 ou 3 syllabes	
<b>2</b> <i>See you on Saturday!</i>	<b>1</b>	48	<b>2</b>	<b>20 - 21</b> <i>Listen and count!</i>	<b>22</b> h		
	<b>2</b>	51		<b>2.1</b> ligne 7	<b>20 - 25</b> <i>Listen and point!</i>	<b>26</b> ɪ / aɪ	
	<b>3</b>	54		<b>2.1</b> lignes 8 à 16	<b>20 - 31</b> <i>Listen and count!</i>	<b>32</b> Accent de mot	
	<b>4</b>	57			<b>37 - 38</b> <i>Listen and complete!</i>	<b>39</b> Accent de mot	

Pistes audio 		Documents PDF 		Autres matériels
Chansons Version chantée + version musicale	Chants Paroles + rythme seul	Flash cards enseignant et élèves	Étiquettes et autres supports élèves	
	<b>5 - 6</b> <i>Hamish, the Ghost</i>	Hamish, MacWee, <i>a ghost, a castle</i>		1 balle en mousse 1 chaussette blanche avec un ruban écossais par enfant (Hamish)
<b>9 - 10</b> <i>My Castle</i>	<b>5 - 6</b>	Les mêmes + <i>bedroom, bed, bathroom, bath, toilets, living-room, kitchen, stair/stairs</i>	<i>bedroom / bathroom / living-room</i> 1 grille de <i>Bingo</i> par binôme	1 balle en mousse 1 chaussette par enfant (Hamish)
<b>13 - 14</b> <i>Come with me!</i>		Hamish, MacWee, MacKenna, <i>bedroom, bathroom, toilets, living- room, kitchen, stair/stairs</i>	Les mêmes + <i>toilets / kitchen / stair/ stairs</i>	1 chaussette par enfant (Hamish)
<b>10</b>	<b>6</b> <b>18 - 19</b> <i>Remember my Birthday</i>	Les mêmes + <i>bed, bath, a castle, cook, birthday cake, birthday party, table, dinner, fish and chips</i>	<i>Saturday</i> Fiche d'écrit	1 chaussette par enfant (Hamish)
<b>23 - 24</b> <i>How Are you?</i>				1 balle en mousse 2 chaussettes blanches dont l'une avec un ruban écossais par enfant (Hamish, Ghostie) 2 téléphones (jouets)
<b>23 - 24</b> <b>29 - 30</b> <i>Saturday Birthday</i>	<b>27 - 28</b> <i>Birthday Party Chant</i>	Ghostie, Hamish	<i>Come to / my / birthday party</i>	2 chaussettes blanches par enfant (Hamish, Ghostie) 2 téléphones (jouets)
<b>33 - 34</b> <i>What Did you Say?</i> <b>35 - 36</b> <i>Come to my Birthday Party</i>			Les mêmes + <i>It's / on Saturday</i>	2 chaussettes blanches par enfant (Hamish, Ghostie) 2 téléphones (jouets)
<b>36</b>			Fiche d'écrit	2 chaussettes blanches par enfant (Hamish, Ghostie) 2 téléphones (jouets)

# HAMISH

**Séquence 1:** *Loch Shin Castle*

**Séquence 2:** *See you on Saturday!*

**Séquence 3:** *Shh! Today's Sunday!*

**Séquence 4:** *A Crumble for the Party*

**Séquence 5:** *Look at the Map!*

**Séquence 6:** *Let's Go to Scotland!*

**Séquence 7:** *Rowing to the Castle*

**Séquence 8:** *Birthday Party at Shin Castle*

**Séquence 9:** *Night at Shin Castle*

**Séquence 10:** *Fog on Loch Shin*



## → Tâche : présenter le château de Hamish.

Objectifs	Contenus de programmes		
	Capacités langagières	Structures	Lexique
Revoir <i>Hello, this is...</i> , se présenter. Savoir nommer quelques pièces de la maison. Savoir demander ce qu'il y a pour le dîner et répondre. Savoir rassurer quelqu'un. Savoir reconnaître les pièces de la maison à l'écrit. Savoir les lire en les prononçant correctement.	Comprendre et parler en interaction orale. Dire le nom de quelques pièces de la maison. Demander ce qu'il y a pour le dîner et répondre. Rassurer quelqu'un.	<i>Hello. I'm the ghost of Loch Shin Castle.</i> <i>Don't be afraid!</i> <i>This is...</i> <i>Come with me, down the stairs!</i> <i>What's for dinner?</i> <i>It's your birthday on Saturday!</i> <i>Remember!</i>	<i>Don't be afraid!</i> <i>bath, bathroom, bed, bedroom, cards, cook, fish and chips, kitchen, living-room, party, Saturday, stairs, table, toilets</i>

### Mise en situation

Un château en Écosse. Dans la tour la plus haute, une fenêtre s'ouvre : c'est Hamish, le fantôme du château, qui nous invite à faire le tour du propriétaire.

### Évaluation finale

- **Activité de communication langagière évaluée** : expression orale en continu.
- **Situation d'évaluation** : chaque élève présente le château de Hamish.

### Comédie musicale

**Tableau 1** : interpréter la saynète. Voir p.20.

## DÉROULEMENT DE LA SÉQUENCE

**Matériel** : les enfants apportent chacun une chaussette blanche autour de laquelle on enroule un petit bout de ruban écossais pour interpréter Hamish.

Une balle en mousse pour la classe ; une grille de *Bingo* par binôme.

*Flash cards* : Hamish avec un béret écossais, MacWee, MacKenna, *a ghost, a castle, bedroom, bed, bathroom, bath, toilets, living-room, table, kitchen, cook, dinner, fish and chips, stair/stairs, birthday cake, birthday party.*

Étiquettes : *bedroom / bathroom / living-room / toilets / kitchen / stair/stairs / Saturday* (voir séquence 3).

**Point culturel** : le fantôme du château fait partie du fantastique écossais. C'est un personnage emblématique de la tradition du surnaturel dans la littérature et les contes anglo-saxons. Le *fish & chips* est un repas traditionnel anglais. Il existe depuis le début du XX<sup>e</sup> siècle, c'est le premier "*take away*" (plat à emporter). Il est composé de poisson, généralement du cabillaud, cuit en beignet et accompagné de frites.

Le tissu écossais s'appelle *tartan*. Chaque grande famille écossaise (*clan*) a son propre motif.

Les kilts écossais sont toujours réalisés dans un tissu à motif de *tartan*. Ici, la famille de Hamish est en *Gordon Tartan*.

### Séance 1

Dialogue (lignes 1 à 3) Apprendre le chant "*Hamish, the Ghost*". Dire le chant "*Hamish, the Ghost*".

### Séance 2

Dialogue (lignes 4 à 8) Apprendre les deux premiers couplets de la chanson *My Castle*. Chanter les deux premiers couplets de la chanson *My Castle*.

### Séance 3

Dialogue (lignes 9 à 17) Apprendre les chansons *My Castle* en entier et *Come with me*. Interpréter la chanson *Come with me*.

### Séance 4

Dialogue (lignes 18 à 20) Apprendre la chanson *Remember my Birthday*.

➤ **Évaluation de la séquence** : faire la présentation du château.

## SÉANCE 1

### ➔ **Tâche** : dire le chant "*Hamish, the Ghost*".

**Objectifs** (linguistique, communicationnel et culturel)

- Savoir se présenter.
- Savoir rassurer quelqu'un.

**Réussite** À la fin de la séance, l'élève est capable de :

- dire "*Hello, I'm...*", "*Don't be afraid!*";
- dire un chant ;
- interpréter une saynète ;
- prononcer de façon suffisamment claire pour être compris.

#### Ressources DVD vidéo

- Piste vidéo : 1
- Pistes audio : 1, 2, 3, 4, 5, 6

#### Matériel

- 4 *flash cards* enseignant / élèves : *Hamish, MacWee, a ghost, a castle*
- 1 balle en mousse
- 1 chaussette blanche avec un ruban écossais par enfant



### RITUEL

*Hello children / boys and girls! – Hello Miss / Sir!*  
*Please sit down. Shhh! Please, be quiet! Look and listen!*  
L'enseignant mime les actions.





Projeter l'épisode 1 de l'animation, les élèves regardent et écoutent.

### **Loch Shin Castle**

Un château en Écosse. Dans la tour la plus haute, une fenêtre s'ouvre : c'est Hamish, le fantôme du château qui nous invite à faire le tour du propriétaire.

- 1 **Hamish:** *Hello! I'm Hamish, I'm the ghost of Loch Shin Castle.*  
 2 *Don't be afraid! Come in! Come in!*

MacWee, son chat, est sur son épaule.

- 3 **MacWee:** *Miaow, miaow.*

On entre dans le château par la fenêtre.

- 4 **Hamish:** *Look! This is my bedroom and this is my bed!*  
 5 **MacWee:** *Miaow, miaow. This is my bedroom and this is my bed!*  
 6 **Hamish:** *Look! This is my bathroom and this is my bath!*  
 7 **MacWee:** *Miaow, miaow.*  
 8 **Hamish:** *Humph! Humph! toilets...*

On descend les escaliers en colimaçon, Hamish tient un chandelier à la main.

- 9 **Hamish:** *Come with me, down the stairs, down, down, down.*  
 10 *Look! This is my living-room and this is my table!*

Sur la table il y a un jeu de cartes des 7 familles.

- 11 *And my cards.*  
 12 **MacWee:** *Miaow, miaow. And this is my living-room!*  
**Hamish and MacWee:**  
 13 *Hmmm! Hmmm!*

On voit un fumet qui monte et on descend les escaliers en colimaçon pour suivre la bonne odeur. Hamish tient toujours son chandelier à la main.

- 14 **Hamish:** *Come with me, down the stairs, down, down, down.*  
 15 *My kitchen! And my cook MacKenna.*  
 16 *Hello! MacKenna. What's for dinner?*

MacKenna pose les deux assiettes de *fish and chips* sur la table.

- 17 **MacKenna:** *Fish and chips for dinner.*  
 18 **MacKenna:** *Hamish? Remember, it's your birthday on Saturday!*  
 19 *A party?*  
**Hamish and MacWee:**  
 20 *Yes, a big party!*



### **ÉCOUTE**

L'enseignant divise la classe en deux groupes. Le groupe 1 joue Hamish et l'autre groupe joue la chatte, MacWee. Les élèves écoutent la bande son de l'animation. Le groupe 1 lève la *flash card* de Hamish chaque fois qu'il parle, et le groupe 2 lève la *flash card* de MacWee chaque fois qu'elle parle.



**Instructions:** Let's have two groups. Group number one, you are Hamish. When you hear him speak, hold up the flash card of Hamish. Group number two, you are MacWee, the cat. When you hear her speak, hold up the flash card of MacWee.

OK, ready? Listen and play Hamish or MacWee! (L'enseignant joint le geste à la parole.)

## PHONOLOGIE

**Consigne :** Vous allez entendre des mots anglais. Chaque mot sera dit deux fois. Quand vous entendrez le son [ɪ] comme dans *sit*, vous lèverez les pouces : "Thumbs up!". Quand vous entendrez le son [i:] comme dans *seat*, vous baisserez les pouces : "Thumbs down!".



**Instructions:** Listen to the words. Each word is said twice. When you hear the sound [ɪ] as in *sit*, put your thumbs up. When you hear the sound [i:] as in *seat*, put your thumbs down. OK, ready? Let's go!

Me, fish, this, free, see, chips, wee, be, is, live, he, she.

[ɪ] as in *sit*: fish, this, chips, is, live

[i:] as in *seat*: me, free, see, wee, be, he, she

## ACTIVITÉ 1

### Mise en oreille de "I'm Hamish, I'm the ghost of the castle"

L'enseignant montre les *flash cards* de Hamish, d'un fantôme et d'un château en disant, chaussette en main, la phrase : "I'm Hamish, I'm the ghost of the castle" puis il pose les *flash cards* sur le tableau.

Les élèves ont tous à la main la marionnette (la chaussette) de Hamish et posent sur la table leurs trois *flash cards*.

L'enseignant fait écouter le fichier son.



**Instructions:** Listen and point!

1. I'm..., I'm the ghost of the castle.
2. I'm Hamish, I'm the ghost of the...
3. I'm Hamish, I'm the... of the castle.
4. I'm Hamish, I'm the ghost of the...
5. I'm..., I'm the ghost of the castle.
6. I'm Hamish, I'm the... of the castle.

Les élèves montrent du doigt la *flash card* du mot qui manque.

## ACTIVITÉ 2



### Mise en oreille et mise en bouche de "I'm Hamish"

L'enseignant fait asseoir les élèves en cercle. Ils ont tous à la main la marionnette (la chaussette) de Hamish. L'enseignant lance la balle à Alice<sup>1</sup> en disant "Who are you?". Alice reçoit la balle et répond en le regardant "I'm Hamish". Puis Alice la lance à Thomas en le regardant et lui dit "Who are you?". Thomas reçoit la balle et répond en regardant Alice "I'm Hamish" et ainsi de suite. L'enseignant veille à ce que l'on entende bien le *h* de Hamish mais qu'il n'y ait pas de *h* parasite sur *I'm*.

Si les élèves sont nombreux, l'enseignant peut varier l'activité en proposant à chacun un prénom commençant par la lettre *h*.

1. Les prénoms sont donnés à titre d'exemple.

Par exemple, pour les filles : Hatty, Harriet, Hillary, Hannah, Hope, Holly, Hilda.  
Pour les garçons : Horace, Harold, Henry, Howard, Harry, Humphrey.

### ACTIVITÉ 3



#### Appropriation de “I’m Hamish, I’m the ghost of the castle” Mise en oreille et mise en bouche de “Don’t be afraid!”

Un chant :

##### *Hamish, the Ghost*

*Don't be afraid! Don't be afraid!  
I'm the ghost of the castle.  
I'm Hamish, I'm Hamish,  
I'm Hamish, the ghost.  
I'm the ghost, I'm the ghost,  
I'm the ghost of the castle.  
Don't be afraid! Don't be afraid!  
I'm the ghost of the castle.*

#### ➤ 1<sup>re</sup> étape

Les élèves écoutent le premier couplet et se contentent de frapper dans les mains.



#### ➤ 2<sup>e</sup> étape

Ils continuent de frapper dans les mains et disent le premier couplet. Ils tapent dans les mains pour les trois autres couplets.

#### ➤ 3<sup>e</sup> étape

Ils continuent de frapper dans les mains et disent le premier et le deuxième couplet. Ils tapent dans les mains pour les deux autres couplets.

#### ➤ 4<sup>e</sup> étape

Ils continuent de frapper dans les mains et disent les trois couplets. Ils tapent dans les mains pour le dernier couplet.

#### ➤ 5<sup>e</sup> étape

L'enseignant divise la classe en quatre groupes. Chaque groupe dit un couplet, toute la classe tapant dans les mains.

L'enseignant fait répéter jusqu'à ce que les élèves sachent par cœur les quatre couplets.

### ACTIVITÉ 4



#### Mémorisation du dialogue (lignes 1 à 3)

L'enseignant projette l'animation jusqu'à la ligne 3. Les élèves regardent et écoutent.

Il fait ensuite écouter la bande son du début de l'animation et s'arrête après chaque ligne pour que les élèves répètent.



### ACTIVITÉ 5



#### Évaluation (lignes 1 à 3)

##### ➤ Mise en scène

Par deux, les élèves, interprètent le dialogue devant leurs camarades.

Ils jouent chacun à tour de rôle Hamish et MacWee.

## SÉANCE 2

### → **Tâche** : chanter les deux premiers couplets de la chanson *My Castle*.

**Objectifs** (linguistique, communicationnel et culturel)

- Savoir nommer quelques pièces de la maison.
- Connaître quelques interjections et onomatopées en anglais (*Humph! Miaow*).

**Réussite** À la fin de la séance, l'élève est capable de :

- dire “*Look! This is my..., bedroom, bed, bathroom, bath, toilets*”, “*Humph! Miaow*” ;
- dire un *chant* ;
- chanter une chanson ;
- interpréter une saynète ;
- prononcer de façon suffisamment claire pour être compris ;
- reconnaître et lire à haute voix “*bedroom*”, “*bathroom*”, “*living-room*”.

#### Ressources DVD vidéo

- Piste vidéo : 1
- Pistes audio : 1, 5, 6, 7, 8, 9, 10

#### Matériel

- 12 *flash cards* enseignant / élèves : *Hamish, MacWee, bedroom, bed, bathroom, bath, toilets, living-room, kitchen, stair/stairs, a ghost, a castle*
- 3 étiquettes : *bedroom / bathroom / living-room*
- 1 balle en mousse
- 1 chaussette blanche avec un ruban écossais par enfant
- 1 grille de *Bingo* par binôme



#### RITUEL

*Hello children / boys and girls! – Hello Miss / Sir!*

*Please sit down. Shhh! Please, be quiet! Look and listen!*

L'enseignant mime les actions.



Projeter l'épisode 1 de l'animation, les élèves regardent et écoutent.



#### ÉCOUTE

Les élèves prennent les *flash cards* des pièces de la maison et les posent sur la table devant eux. Ils écoutent la bande son de l'animation et posent le doigt sur la *flash card* nommée.

**Instructions:** *Put your flash cards on the table, face up. Listen to the recording and point to the flash card you hear.*

*Ok, ready? Listen and point!* (L'enseignant joint le geste à la parole.)



#### PHONOLOGIE

**Consigne** : Vous allez entendre des mots anglais. Chaque mot sera dit deux fois. Quand vous entendrez le son [ʊ] comme dans *look*, vous lèverez les pouces : “*Thumbs up!*”. Quand vous entendrez le son [ɒ] comme dans *not*, vous baisserez les pouces : “*Thumbs down!*”.



**Instructions:** Listen to the words. Each word is said twice. When you hear the sound [ʊ] as in look, put your thumbs up. When you hear the sound [ɒ] as in not, put your thumbs down. OK, ready? Let's go!

Cook, shot, book, room, hot, pot, look, good, not, lot, food, shop.

[ʊ] as in look: cook, book, room, look, good, food

[ɒ] as in not: shot, hot, pot, not, lot, shop

## ACTIVITÉ 1



### Réactivation

L'enseignant fait écouter le chant "Hamish, the Ghost" que les élèves reprennent tous en chœur.



Puis ils regardent et écoutent le début de l'animation (lignes 1 à 3). L'enseignant coupe le son de la vidéo, fait deux groupes et demande à chaque groupe, à tour de rôle, de doubler la vidéo (Hamish et sa chatte, MacWee).



## ACTIVITÉ 2



**Mise en oreille de "This is my bedroom and this is my bed" et de "This is my bathroom and this is my bath" (lignes 4 à 8)**

Les élèves regardent la suite de l'animation.

## ACTIVITÉ 3



**Mise en bouche de "This is my bedroom and this is my bed" et de "This is my bathroom and this is my bath"**

### My Castle

(sur l'air de *Did you ever See a Lassie?*)

*This is my bedroom, my bedroom, my bedroom,  
This is my bedroom and this is my bed.*

CHORUS

*Bedroom and bathroom and toilets and kitchen.  
This is my castle and this is my cat.  
Miaow!*

*This is my bathroom, my bathroom, my bathroom,  
This is my bathroom and this is my bath.*

CHORUS

*Bedroom and bathroom and toilets and kitchen.  
This is my castle and this is my cat.  
Miaow!*

*This is my kitchen, my kitchen, my kitchen,  
This is my kitchen and this is my cook.*

CHORUS

*Bedroom and bathroom and toilets and kitchen.  
This is my castle and this is my cat.  
Miaow!*



Les élèves écoutent les deux premiers couplets et le refrain de la chanson *My Castle*.  
L'enseignant procède à la répétition chantée, ligne par ligne.  
Puis les élèves la chantent en chœur deux fois.

## ACTIVITÉ 4

**Appropriation de “*This is my bedroom / my bed / my bathroom / my bath / my castle / Hamish / the ghost / my cat*”**



**Pairwork**



**A game! Let's play Talking Bingo!**

L'enseignant distribue à chaque binôme une grille comportant trois lignes de *Bingo*.  
Chaque élève choisit une ligne.  
Les deux élèves posent sur la table un jeu de *flash cards*, faces cachées, représentant les huit items.

Un élève retourne une carte et dit à haute voix “*This is...*”. S'il a cet item sur sa ligne, il prend la carte et la pose sur l'image de sa ligne. S'il ne l'a pas, il met la carte en dernière position de la pioche, face cachée.

Puis c'est au tour de son partenaire.

Celui qui complète sa ligne le premier et dit “*Bingo!*” est le gagnant. Ils peuvent rebattre les cartes et jouer avec les deux autres lignes.

**Instructions:** *Chose a line. Put the cards on the table.*

*Take the top card.*

*Match the picture with the picture on your line.*

OR

*If it doesn't match, put the card back at the bottom of the pile.*

*Now, it's your partner's turn.*

*Continue the game. When your line is full, say “Bingo!”, you are the winner.*

*Begin again with a new line.*

(L'enseignant joint le geste à la parole.)

## ACTIVITÉ 5



**Découverte de l'écrit**

**Match the word and the card.**

L'enseignant pose au tableau les *flash cards* suivantes : *bedroom*, *bathroom* et *living-room*.  
Puis il montre aux élèves l'étiquette *bedroom* qu'ils doivent lire. Un élève vient au tableau poser l'étiquette sous la *flash card* correspondante. L'enseignant procède de la même façon avec les deux autres étiquettes. Il corrige la prononciation si nécessaire.

## ACTIVITÉ 6




**Mémorisation de la saynète (lignes 1 à 8)**



L'enseignant projette l'animation jusqu'à la ligne 8. Les élèves regardent et écoutent puis jouent la scène par deux (Hamish et sa chatte, MacWee). Puis ils inversent les rôles.

## SÉANCE 3

 **Tâche : interpréter la chanson *Come with me!***

**Objectifs** (linguistique, communicationnel et culturel)

- Être capable de faire visiter sa maison.
- Savoir nommer les pièces de la maison.
- Connaître quelques interjections et onomatopées en anglais (*Hmmm!*)

**Réussite** À la fin de la séance, l'élève est capable de :

- dire *"This is my... living-room, table, cards, kitchen", "Come with me", "Down the stair!", "cook", "What's for dinner?", "fish and chips", "Hmmm!"* ;
- interpréter une saynète ;
- chanter une chanson ;
- mettre en scène une chanson ;
- prononcer de façon suffisamment claire pour être compris ;
- reconnaître et lire à haute voix *"toilets", "kitchen", "stairs"*.

**Ressources DVD vidéo**

- Pistes vidéo : 1, 1.1
- Pistes audio : 1, 11, 12, 13, 14, 15

**Matériel**

- 9 *flash cards* enseignant / élèves : Hamish, MacWee, MacKenna, *bedroom, bathroom, living-room, toilets, kitchen, stair/stairs*
- 6 étiquettes : *bedroom / bathroom / living-room / toilets / kitchen / stair/stairs*
- 1 chaussette blanche avec un ruban écossais par enfant



**RITUEL**

*Hello children / Good morning boys and girls! – Hello / Good morning Miss / Sir!  
Please sit down. Shhh! Please, be quiet! Look and listen!*  
L'enseignant mime les actions.



Projeter l'épisode 1 de l'animation, les élèves regardent et écoutent.



**ÉCOUTE**

Les élèves prennent les *flash cards* des pièces de la maison et les posent sur la table devant eux. Ils écoutent la bande son de l'animation et mettent les *flash cards* dans l'ordre où ils les entendent.



**Instructions:** *Put your flash cards on the table, face up. Listen to the recording and put the cards in the right order.*

*Ok, ready? Listen and put the cards in the right order!* (L'enseignant joint le geste à la parole.)

**PHONOLOGIE**

**Consigne :** Vous allez entendre des mots de deux syllabes en anglais. Chaque mot sera dit deux fois. Une des parties du mot sera dite plus fort. À vous de dire si c'est la première partie ou la deuxième partie. Si c'est la première partie, vous lèverez un doigt, si c'est la deuxième partie, vous lèverez deux doigts : *one or two*.

Exemple : Dans **Ghostie**, vous entendez plus fort la première partie **Ghost**, vous lèverez donc un doigt.



**Instructions:** Listen to these words of two syllables. Each word is said twice. If the stress is on the first syllable, as in **Ghostie**, raise one finger. If the stress is on the second syllable, as in **MacWee**, raise two fingers.

OK, ready? Let's go!

**Kitchen, unite, bedroom, pretend, bathroom, MacWee, Hamish, afraid, birthday, divide.**

## ACTIVITÉ 1



### Réactivation (lignes 1 à 8)

L'enseignant projette l'animation jusqu'à la ligne 8 puis les élèves jouent la scène par deux (Hamish et sa chatte, MacWee).



## ACTIVITÉ 2



### Mise en bouche de "Come with me down the stairs"

#### **Come with me!**

(sur l'air de *The Stars and the Stripes for ever*)

*Come with me, come with me, down the stairs,  
Down the stairs, down, down, down, down.*

*Come with me to the kitchen, come with me.  
What's for dinner in the kitchen? What's for dinner?*

*Fish and chips, fish and chips, fish and chips.*

*What's for dinner in the kitchen?*

*Fish and chips! Hurray!*

L'enseignant fait écouter le premier couplet de la chanson.

Les élèves reprennent le premier couplet tous en chœur.

Il fait ensuite écouter le deuxième couplet. Les élèves le reprennent en chantant plusieurs fois, jusqu'à ce qu'ils le connaissent par cœur.

Il procède enfin de la même façon avec le dernier couplet.

Les deux dernières lignes ne sont pas chantées mais dites.



Les élèves chantent la chanson en entier et la mettent en scène.

Les trois premières lignes sont chantées et mimées par la classe entière.

La question "What's for dinner...?" est chantée par la moitié de la classe et la réponse "Fish and chips..." par l'autre moitié.

Les deux dernières lignes sont dites par toute la classe.



## ACTIVITÉ 3



### Découverte de l'écrit

#### **Match the word and the card.**

L'enseignant pose au tableau les *flash cards* suivantes : *toilets, kitchen* et *stair/stairs*.

Puis il montre aux élèves l'étiquette *toilets* qu'ils doivent lire. Un élève vient au tableau poser l'étiquette sous la *flash card* correspondante. L'enseignant procède de la même façon avec les deux autres étiquettes. Il corrige éventuellement la prononciation.



**ACTIVITÉ 4****Pairwork****Let's play snap!**

Les élèves jouent par deux. Chaque élève doit prendre un jeu des *flash cards* suivantes : *bedroom, bathroom, living-room, toilets, kitchen, stair/stairs* et un jeu des étiquettes correspondantes.

L'un joue avec les *flash cards*, l'autre avec les étiquettes. Chaque élève pose sa pile de cartes mélangées, faces cachées, devant lui.

Simultanément, ils retournent une carte et la nomment. Quand la *flash card* et l'étiquette correspondent, le premier joueur qui crie "*Snap!*" gagne toutes les cartes qui sont sur la table. Ils peuvent ensuite échanger les rôles. L'enseignant fixe un temps limité. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

**ACTIVITÉ 5****Mémorisation de la saynète (lignes 9 à 17)**

L'enseignant projette l'animation de la ligne 9 à la ligne 17. Les élèves regardent et écoutent.



L'enseignant fait écouter la bande son et les élèves répètent après chaque ligne.



Ils jouent ensuite la saynète par groupes de trois (Hamish, MacKenna et la chatte, MacWee), chacun s'essayant à jouer les différents rôles.

**ACTIVITÉ 6****"Let's sing and mime!"**

Les élèves mettent en scène la chanson *Come with me!*

## SÉANCE 4

### → **Tâche** : faire la présentation du château.

**Objectifs** (linguistique, communicationnel et culturel)

- Être capable de faire visiter sa maison.
- Savoir présenter sa maison.
- Savoir nommer quelques pièces de la maison.
- Savoir rassurer quelqu'un.
- Connaître quelques interjections et onomatopées en anglais (*Humph! Hummm! Miaow*).

**Réussite** À la fin de la séance, l'élève est capable de :

- dire *"This is my... living-room, table, cards, kitchen"*, *"Come with me, down the stair!"*, *"cook"*, *"What's for dinner?"*, *"fish and chips"*, *"Hmmm!"*, *"It's your birthday on Saturday!"*, *"Remember!"*, *"Humph! Hmmm! Miaow"* ;
- dire un *chant* ;
- chanter une chanson ;
- présenter le château de Hamish ;
- interpréter une saynète ;
- mettre une chanson en scène ;
- prononcer de façon suffisamment claire pour être compris ;
- compléter une grille de mots croisés sur le thème des pièces de la maison.

#### **Ressources DVD vidéo**

- Piste vidéo : 1
- Pistes audio : 1, 6, 9, 10, 16, 17, 18, 19

#### **Matériel**

- 18 *flash cards* enseignant / élèves : Hamish, MacWee, MacKenna, *bedroom, bed, bathroom, bath, toilets, living-room, table, kitchen, cook, dinner, fish and chips, stair/stairs, a castle, birthday cake, birthday party*
- 1 étiquette : *Saturday*
- 1 chaussette blanche avec un ruban écossais par enfant
- 1 fiche d'écrit par élève



#### **RITUEL**

*Hello children / Good morning boys and girls! – Hello / Good morning Miss / Sir!  
Please sit down. Shhh! Please, be quiet! Look and listen!*  
L'enseignant mime les actions.



Projeter l'épisode 1 de l'animation, les élèves regardent et écoutent.



#### **ÉCOUTE**

Les élèves écoutent la bande son. Ils ont sur la table leurs *flash cards*. Ils associent la pièce de la maison et ce qu'il y a dedans.

*Bedroom: bed.*

*Bathroom: bath, toilets.*

*Living-room: table.*

*Kitchen: cook, dinner, fish and chips.*



**Instructions:** Put your flash cards on the table, face up. Listen to the recording and match the cards. Put the correct flash card in the right room.

Ok, ready? Listen and match!

## PHONOLOGIE

**Consigne :** Vous allez entendre des mots anglais de plusieurs syllabes. Chaque mot sera dit deux fois. Si le mot que vous entendez contient une seule syllabe comme dans *fish*, vous lèverez un doigt. Si le mot que vous entendez contient deux syllabes comme dans *fishing*, vous lèverez deux doigts. Si le mot que vous entendez contient trois syllabes comme dans *fisherman*, vous lèverez trois doigts.



**Instructions:** Listen to these words. Each word is said twice. If the word you hear has one syllable as in *fish*, raise one finger. If the word you hear has two syllables as in *fishing*, raise two fingers. If the word you hear has three syllables as in *fisherman*, raise three fingers.

OK, ready? Let's go!

*Bath (1), birthday (2), remember (3), stairs (1), kitchen (2), Saturday (3), castle (2), cook (1), living-room (3), table (2), important (3), MacKenna (3).*

## ACTIVITÉ 1



### Réactivation

**Let's act out the scene! (lignes 1 à 17)**



L'enseignant projette l'animation jusqu'à la ligne 17. Les élèves regardent et écoutent. Ils jouent ensuite le dialogue par groupes de trois (Hamish, MacKenna et la chatte, MacWee). Les élèves jouent les différents rôles.



### Let's chant!



Les enfants disent en chœur le chant "*Hamish, the Ghost*".

## ACTIVITÉ 2



### Let's chant!



#### Remember my Birthday

*Remember, remember, it's my birthday.*

*Remember, remember, on Saturday!*

*Remember, remember, my birthday party.*

*Remember, remember, a big birthday party.*

Les élèves écoutent le chant "*Remember my Birthday*", l'enseignant pose au tableau la *flash card* du gâteau d'anniversaire, puis l'étiquette *Saturday*, et enfin la *flash card* de la fête d'anniversaire.

Il fait écouter à nouveau le chant et s'arrête après chaque ligne pour que les élèves répètent. Ils le répètent jusqu'à ce qu'ils le sachent par cœur.

### ACTIVITÉ 3



#### Passage à l'écrit *Crosswords*

L'enseignant distribue la fiche comportant une grille de mots croisés et fixe un temps limité ; les élèves plus lents la termineront chez eux. La correction se fera avec toute la classe lors de la séance suivante.

### ACTIVITÉ 4



#### Présentation du château

Les élèves chantent en chœur la chanson *My Castle*.

Au fur et à mesure, l'enseignant met au tableau les *flash cards* suivantes : Hamish, *castle*, *bedroom*, *bed*, *bathroom*, *bath*, *kitchen*, *cook* (MacKenna).

Ensuite, il indique la *flash card* "Hamish" et obtient des élèves "Hello! I'm Hamish".

Il indique la *flash card* "castle" et obtient des élèves "This is my castle".

Et ainsi de suite pour obtenir le texte qui correspond à chaque *flash card*.

### ACTIVITÉ 5

#### Évaluation

##### *Pairwork*

Les élèves, par deux, posent sur la table un jeu de *flash cards* comme celles qui sont au tableau et produisent le texte suivant :

*Hello! I'm Hamish. This is my castle.*

*This is my bedroom and this is my bed.*

*This is my bathroom and this is my bath.*

*This is my kitchen and this is my cook.*

### ACTIVITÉ 6



#### *Let's chant!*

Les enfants disent en chœur le chant "Remember my Birthday".



# HAMISH

## La 2<sup>e</sup> année d'anglais au cycle 2

### Livre du professeur

Niveau A1 - École primaire - Cycle 2

Discipline : anglais

*Hamish* offre aux enseignants du cycle 2 de l'école primaire la possibilité de programmer et de mettre en œuvre **la deuxième année d'apprentissage de l'anglais** au CE1, en application des programmes et dans l'esprit du *Cadre européen commun de référence pour les langues* (CECRL). *Hamish* approfondit les apprentissages initiés dans *Ghostie* tout en étant complètement indépendant.

*Hamish*, un fantôme écossais, organise une grande soirée pour son anniversaire. Jim et Ghostie se préparent pour le voyage...

Le livre du professeur est organisé en dix séquences, elles-mêmes composées de quatre séances chacune dont une évaluation. Il propose un dispositif pédagogique original, fondé sur le jeu. Les activités ludiques proposées : saynètes, chansons, *chants*... sont autant d'occasions de mettre en œuvre des activités langagières et d'acquérir structures, lexique, intonation... Enfin, au fil des séances et des tâches intermédiaires, se bâtit la tâche finale : une comédie musicale interprétée en anglais par tous les élèves de la classe pour la fête de l'école.

Le DVD vidéo contient les dix animations-supports des séquences et les nombreuses ressources nécessaires au déroulement des séances (visuelles : *flash cards*, plateaux de jeux, fiches d'évaluation... et sonores : deux cent vingt fichiers audio MP3 qui pourront, en outre, être utilisés en baladodiffusion).

La collection « Langues en pratiques, Docs authentiques » propose des ressources authentiques en langue vivante pour les premier et second degrés. Elle accompagne les professeurs en leur proposant des ressources conformes au CECRL utilisables en classe et en autonomie.

Directeur de collection : Jean-Louis Habert

Auteurs : Catherine Hillman, Françoise Kernéis

Coordination éditoriale :  
Françoise Robert, Cyril Roy

Création graphique, animations,  
conception DVD : David Tessier

Arrangements musicaux, enregistrements :  
Nicolas Germain

Interprètes : Peter Dantes, Catherine Hillman,  
Rosalind Steven, John Steven



DVD vidéo  
Fichiers audio MP3  
Docs imprimables  
Mac/PC

ISSN : 1772-273X  
ISBN : 978-2-86628-454-1  
Réf : 440B3710  
34,50 €

