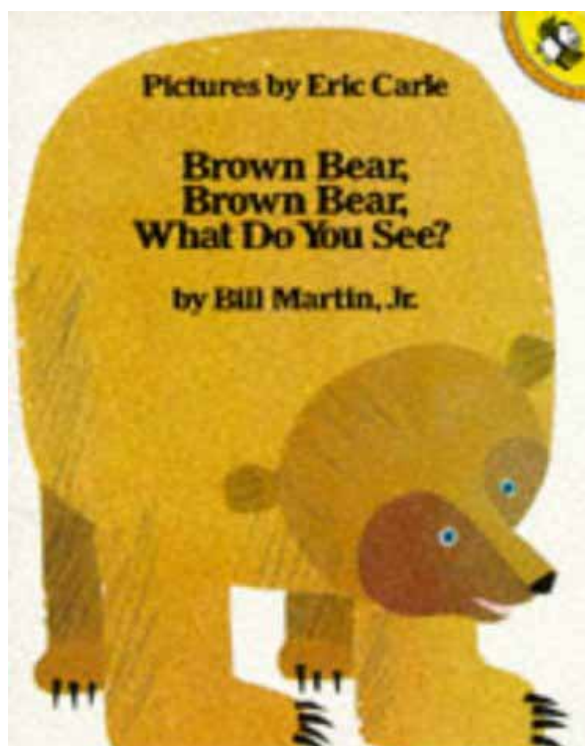


## Dossier d'exploitation d'un album en langue étrangère (anglais)



Puffin Books

**niveau débutants**

**Cycle II - Cycle III**

**dossier proposé par**

Nicole Bernat *CPDLER Bordeaux*

Laurence Chrétien *CPDLER Bordeaux*

Laurent Héron *Mission Langues CDDP de la Gironde*

**Mai 2006**

**CDDP de la Gironde**

BP 267 rue Veyri 33698 Mérignac cedex Tél 05 56 47 05 81 fax : 05 56 47 38 05

Mél : [cddp33@ac-bordeaux.fr](mailto:cddp33@ac-bordeaux.fr)

## *Remarques préalables*

### **Pourquoi cet album ?**

- Album authentique de littérature de jeunesse.
- Bonne lisibilité de l'iconographie pour un travail en grand ou en petit groupe.
- Image unique sur deux pages où les textes apparaissent clairement.
- Niveau de langue abordable pour des débutants grâce aux structures répétitives facilitant la compréhension et la mémorisation.
- Chronologie simple.
- Structure et illustrations pouvant être appréciées des plus petits comme des plus grands de l'école primaire.
- Album conçu de manière à être très simplement mis en scène et interprété.
- Album de type « randonnée ».

**et aussi** parce qu'il répond à des objectifs préconisés à l'école primaire :

- La langue authentique est adaptée à la situation.
- Il présente l'opportunité d'aborder simultanément un lexique de base concernant les couleurs et les animaux.
- Il permet de comprendre et de reconnaître des fragments de langue prenant sens dans un énoncé véritable.
- Il permet de concevoir qu'il est normal de ne pas tout comprendre dans la langue étrangère et que le message peut aussi être transmis au moyen d'indices extralinguistiques.

### **Résumé**

Un groupe d'enfants interpelle chaque animal à son tour pour lui demander ce qu'il voit : **Brown bear, brown bear, what do you see?**. Les animaux répondent tous de la même façon : **I see a...looking at me.**

### **Récit**

Récit de type « randonnée » par accumulation. Répétition par reprise syntaxique (une seule phrase court d'un bout à l'autre de l'album) se distribuant sur deux pages.

### **Indices culturels**

Place des animaux au Royaume-Uni

### **Message de l'histoire**

L'auteur a sans doute voulu dire que le zoo est un espace d'observation mutuelle entre les hommes et les animaux.

### **Choix pédagogiques**

Niveau : Cycle 2- Cycle 3 - débutants en anglais

Objectifs : linguistiques (lexique, syntaxe et phonologie) et culturels (travail sur un album en langue anglaise).

## *Grille d'analyse*

L'histoire	Les lieux	Un zoo.
	L'époque	Intemporelle.
	Les personnages	Un groupe d'enfants et des animaux.
	L'intrigue	Découvrir l'aboutissement de l'accumulation.
	Situation problème	Aucune.
Le récit	Caractéristiques de l'écriture	Des pages en couleur sur lesquelles apparaît un texte construit comme une comptine répétitive et rassurante. Seul changement, à l'extrême fin de l'histoire, où un groupe d'enfants s'exprime à la place d'un animal.
	Caractéristiques des images	Des double-pages en couleur montrant un animal occupant tout l'espace. Les couleurs des animaux sont parfois insolites. Les deux dernières double-pages montrent le groupe d'enfants et l'ensemble des animaux rencontrés au cours de l'histoire.
	Relation texte-image	Sur la page de gauche, on questionne l'animal présenté et sur celle de droite, on obtient sa réponse.
	Propositions de débats	Les espèces menacées (place des zoos...), les loisirs en famille...
Les suites	Autour du livre : entrées dans la culture	Les animaux (familiers ou non).

### **Mises en réseau**

#### **Autour des ours et du zoo**

- *1, 2, 3 to the Zoo: A Counting Book*, E. Carle, Puffin Books
- *Dear Zoo*, R. Campbell, Lothian Books
- L'ours *Paddington* de M. Bond
- Histoire du *Teddy Bear*
- *Goldilocks and the Three Bears*
- *We're Going on a Bear Hunt*, P. Lively, Hodder Children's Books
- *From Head to Toe*, E. Carle, Puffin Books
- ...

#### **Les contes et albums par accumulation**

- *The Gingerbread Man*, J. Aylesworth & B. McClintock, Scholastic
- *The Enormous Turnip*, A. Tolstoy, Green Light Readers
- *One Bear, One Dog*, P. Stickland, Dutton Children's Books
- *The House That Jack Built*, J. Stow, Frances Lincoln Publishers
- ...

<b>Champs disciplinaires</b>	Langue étrangère
<b>Compétence pragmatique</b>	- Demander des informations à quelqu'un - Répondre à une question simple
<b>Objectifs</b>	- Lexicaux - Acquérir un lexique nouveau - 3 couleurs : <b>green, red, blue</b> - 4 noms d'animaux : <b>bird, duck, cat, frog</b>  - Syntaxiques - <b>What is it?</b> - <b>It's a...</b> (+ nom d'animal) - <b>A...</b> (+ nom d'animal)  - Culturels - Les animaux familiers ( <b>pets</b> ) en Angleterre
<b>Activités de communication langagière</b>	- Compréhension orale - Expression orale
<b>Pré-acquis</b>	- les premiers nombres de 1 à 4
<b>Durée</b>	- 1 séance de 45 min.
<b>Matériel</b>	- 4 flashcards des animaux suivants : un oiseau, un canard, un chat et une grenouille (seuls les contours sont dessinés, ils ne sont pas coloriés). - 3 flashcards des couleurs ( <b>green</b> (1), <b>red</b> (2), <b>blue</b> (4)) - Grande feuille de papier blanc - Fiches photocopiables : - Fiche 1 - Fiche 2 (activités b, c et e)
<b>Types d'activités</b>	- Groupe classe : jeu de devinettes - Binôme : <b>pairwork</b> - Individuel : dictée de couleurs

a) **Guessing game** : l'enseignant place sans la montrer une flashcard d'un animal au dos du tableau et demande aux élèves d'un air mystérieux **What is it?** en désignant la flashcard du doigt. Les élèves émettent des hypothèses en français et peut-être en anglais. Les mots anglais sont notés pour mémoire sur la grande feuille de papier blanc. S'ils ne trouvent pas l'animal caché, le leur montrer en le nommant en anglais. Faire de même avec les autres animaux. Un élève peut remplacer l'enseignant.

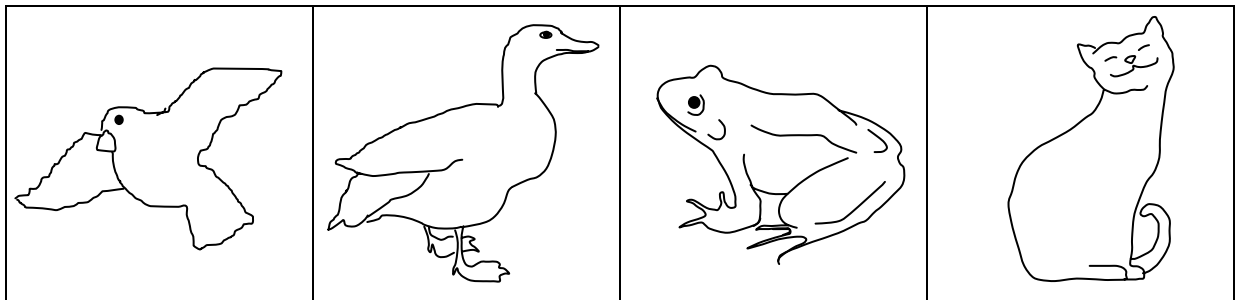
b) **Game** : Chaque élève reçoit les quatre cartes des animaux. L'enseignant ou un élève dit le nom d'un animal qu'il faut lui montrer en le levant le plus vite possible. **Listen and show**.

c) **Pairwork** : Placer entre les deux élèves un objet (classeur...) pour les isoler. Distribuer une grille de quatre cases numérotées de 1 à 4 sur laquelle l'un des deux élèves (A) va placer les cartes précédentes dans un ordre qu'il aura déterminé sans être vu de son partenaire (B). Pour chaque numéro, A demande **Number one. What is it?** B lui répond par exemple **A duck**. Si la réponse est exacte A dit **Yes** sinon, il dit **No**. B continue jusqu'à ce que la bonne réponse soit donnée et place la carte sur la case 1. Et ainsi de suite jusqu'à ce que les quatre cases de la grille soient remplies. A la fin, la validation se fait en comparant les deux grilles.

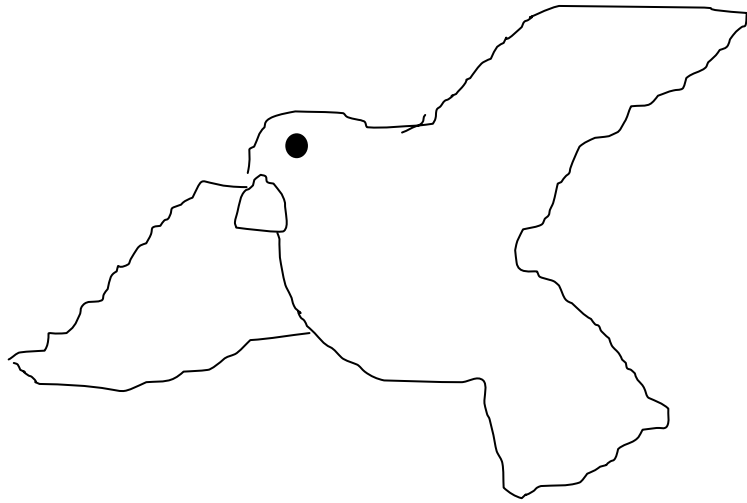
1	2	3	4

d) **Pick a card from the bag**: Pour faire découvrir les trois couleurs aux élèves (**green, red, blue**), placer les flashcards couleurs dans un sac et faire tirer une carte au hasard. Les animaux sont toujours affichés au tableau. Placer la carte couleur devant un animal au hasard et dire par exemple : **A green frog**. Faire de même avec les autres flashcards pour créer d'autres associations. On n'insistera pas pour l'instant sur la place de l'adjectif à moins que la question ne soit soulevée par un élève.

e) **Colour dictation** : Donner une petite bande papier sur laquelle sont représentés les quatre animaux. **Listen and colour**. Indiquer aux élèves la couleur de chacun d'eux en disant par exemple **A blue duck**.

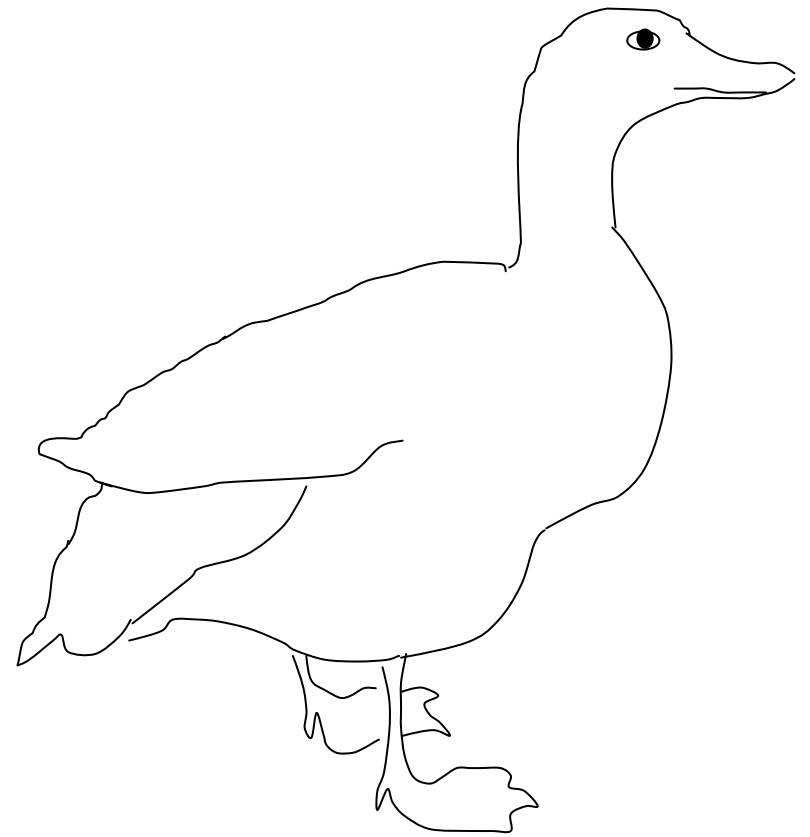


Note : Penser à évoquer l'importance des animaux familiers (**pet**) en Grande-Bretagne.



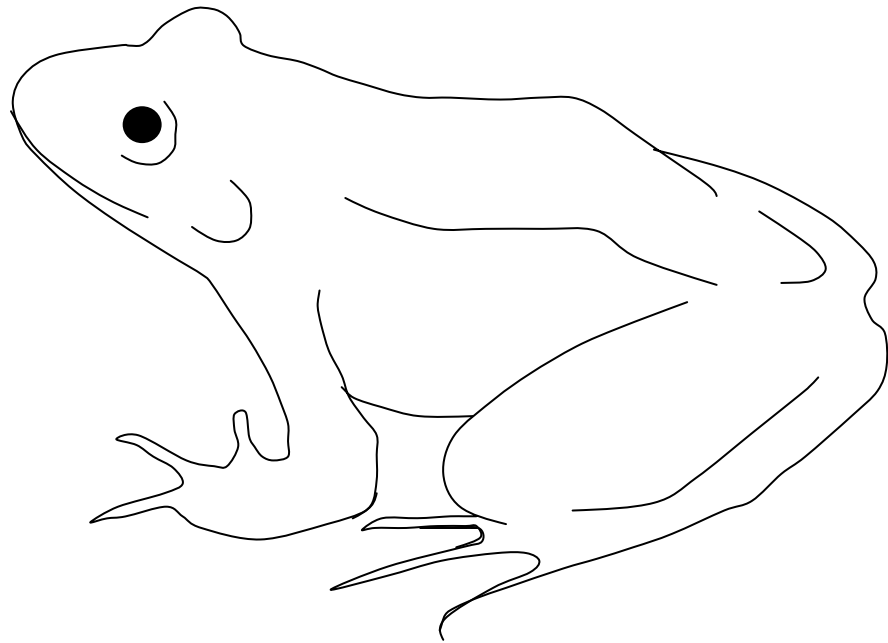
9

CDDP de la Gironde

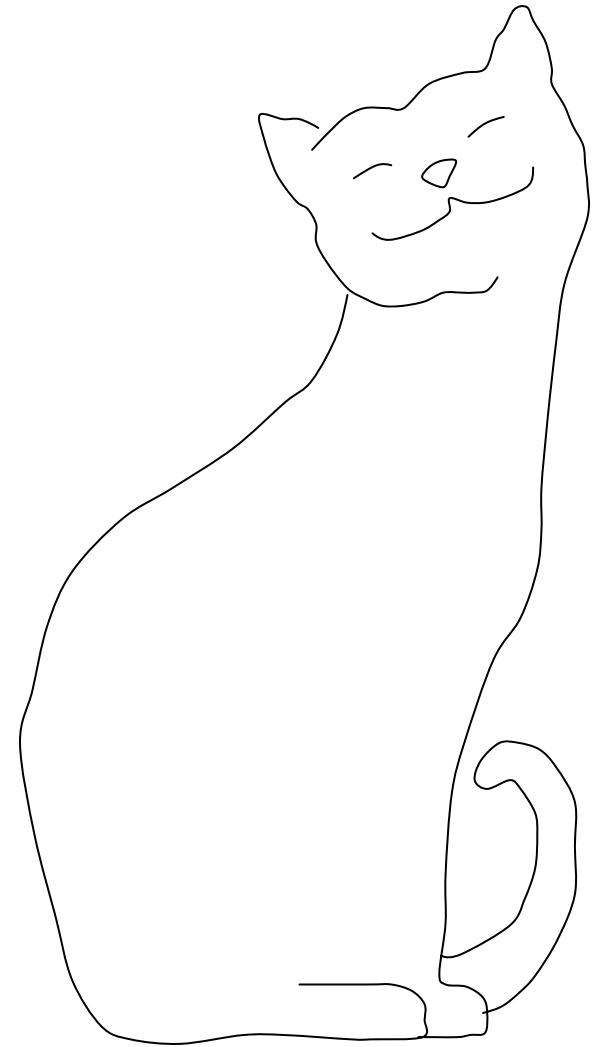


10

6 Brown Bear



11 de la Gironde



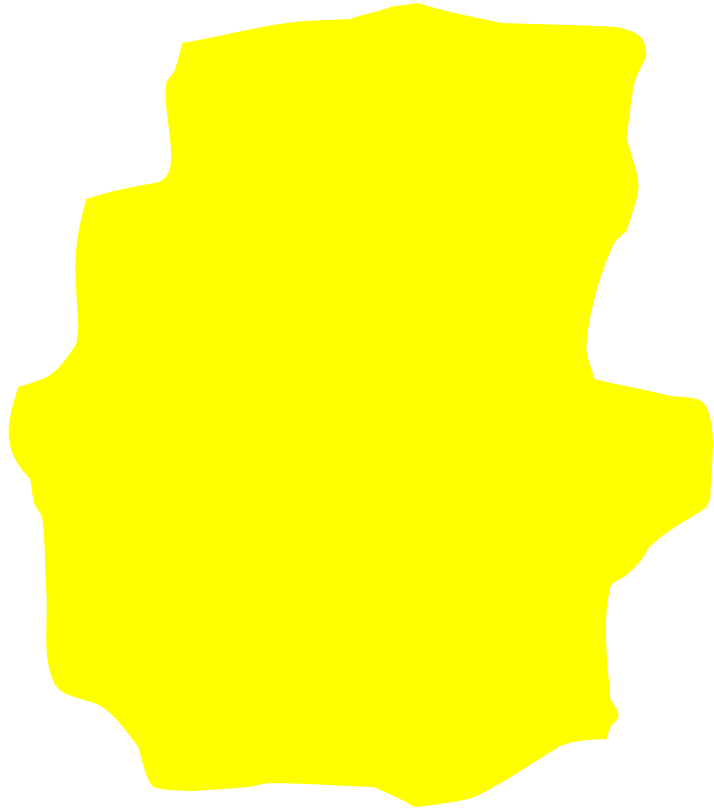
7 Brown E 12



1  
CDDP de la Gironde

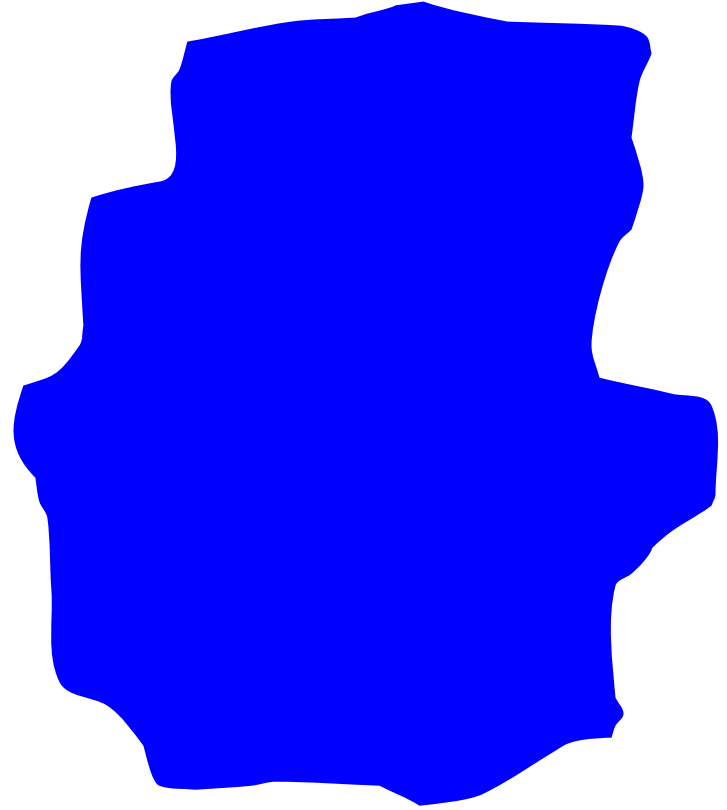


8 2  
Brown Bear



3

CDDP de la Gironde



4

Brown Bear

9

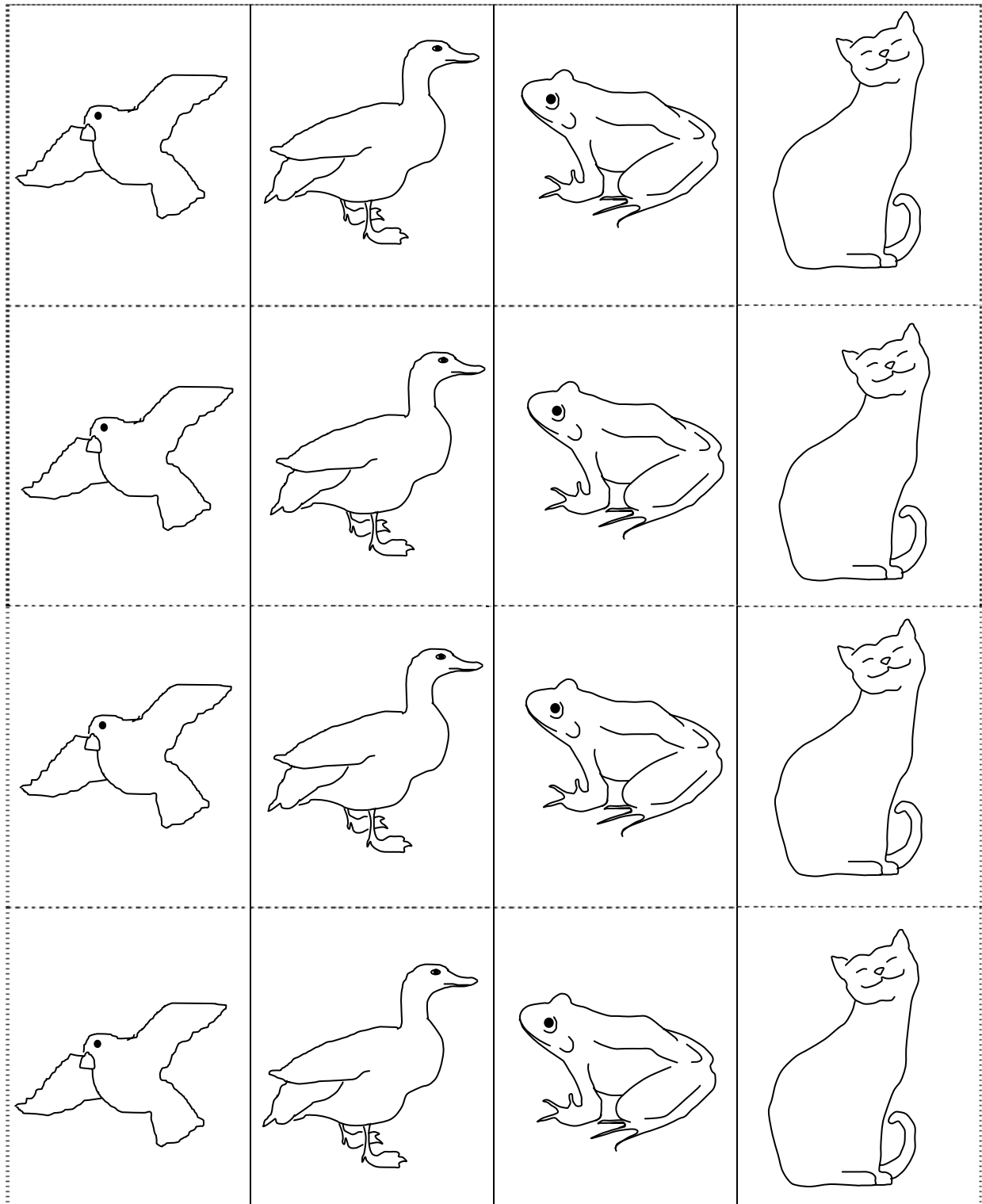


**Brown Bear, Brown Bear, What Do You See? Séance 1 – Fiche 1 pairwork (activité c)**

1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4



**Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?** Séance 1 – Fiche 2 **animal cards & colour dictation** (activités b, c et e)



<b>Champs disciplinaires</b>	Langue étrangère
<b>Compétence pragmatique</b>	- Reconnaître et nommer des couleurs - Reconnaître et nommer des animaux
<b>Objectifs</b>	- Lexicaux - Acquérir un lexique nouveau - 3 couleurs : <b>yellow, white, black</b> - 2 noms d'animaux : <b>bear, monkey</b>  - Syntaxiques - <b>What colour is it?</b> - ... (couleur) <b>It's...</b> (+ couleur)
<b>Activités de communication langagière</b>	- Compréhension orale - Expression orale
<b>Pré-acquis</b>	- Animaux et couleurs découverts lors de la séance précédente.
<b>Durée</b>	- 1 séance de 45 min.
<b>Matériel</b>	- 6 fiches 21/29,7 sur lesquelles sont dessinés les animaux « éclatés ». - 2 flashcards des animaux suivants : un ours et un singe (seuls les contours sont dessinés, ils ne sont pas coloriés). - 3 flashcards des couleurs ( <b>yellow</b> (3), <b>white</b> (5), <b>black</b> (6)) - 2 fiches photocopiables - Fiche 3 <b>Board</b> - Fiche 4 <b>Spinning top</b>
<b>Types d'activités</b>	- Groupe classe : les animaux éclatés, les couleurs à mémoriser - Binôme : les toupies

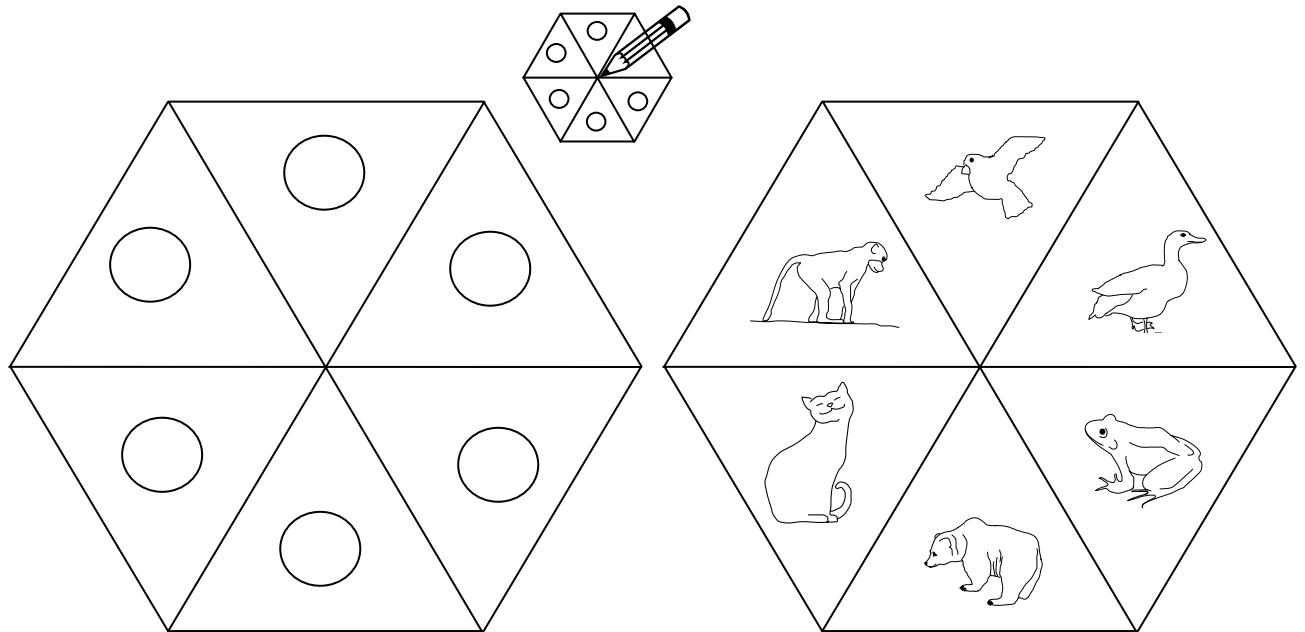
a) **Mixed up animals** : Les élèves doivent deviner les noms des animaux « éclatés ». On introduit par ce jeu les deux nouveaux animaux : **bear** et **monkey**.

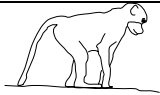











b) **Look and memorize** : Placer les flashcards des couleurs au tableau en les nommant. Introduire par ce moyen les trois nouvelles (**yellow, white, black**). Retourner ensuite toutes les flashcards et poser la question **What colour is it?** pour chacune d'elle. A chaque fois qu'un élève donne la bonne couleur, il gagne un point (**one point**). L'enseignant laisse sa place à un élève par la suite pour faire répéter question et réponses (**blue** ou **It's blue**.)

c) **Pairwork : Spin the spinning top** : Donner à chaque binôme une copie sur papier fort (type Bristol) des deux toupies suivantes (cf. dessin) Faire colorier les petits disques en nommant chaque couleur (**green, red, blue, yellow, white, black**). Découper ensuite les deux toupies (couleurs et animaux). Planter au centre de chacune d'elles un crayon bien taillé qui servira de pivot.

Chaque élève reçoit un tableau à double entrée et doit avant tout colorier les disques sur l'axe vertical dans l'ordre des couleurs énumérées par l'enseignant. Faire placer entre les deux élèves un objet (classeur...) pour les isoler. Le premier fera tourner la toupie des animaux et le second celle des couleurs.

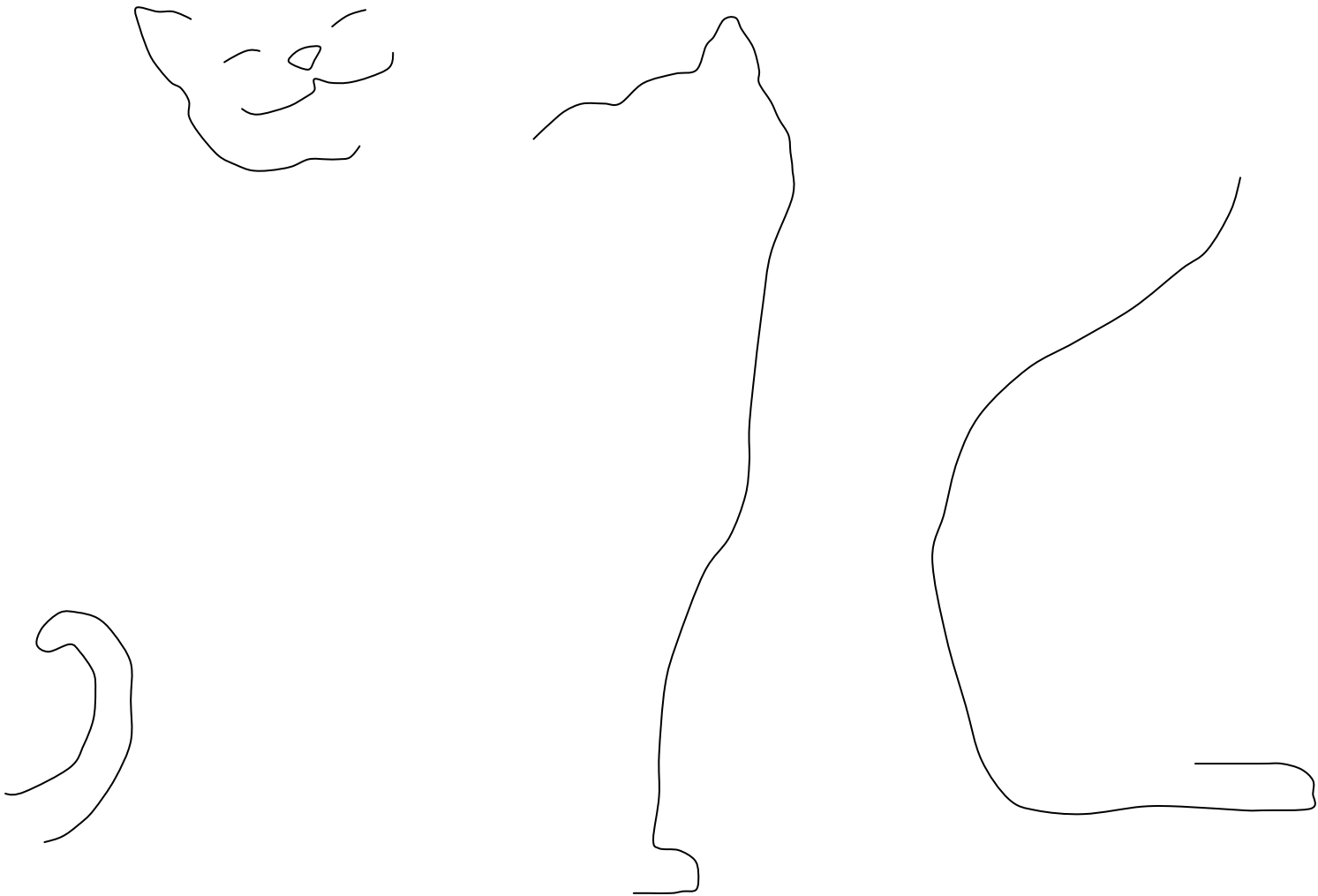
L'élève A pose la question **What is it?** L'élève B répond **It's a bear** ou **A bear** puis pose à son tour la question **What colour is it?** à quoi l'élève A répond **It's blue** ou **Blue**. Chacun dispose alors des éléments nécessaires pour remplir son tableau à double entrée. Ici la case à cocher correspond aux critères **blue** et **bear**. Après 4 échanges les élèves comparent leurs tableaux.

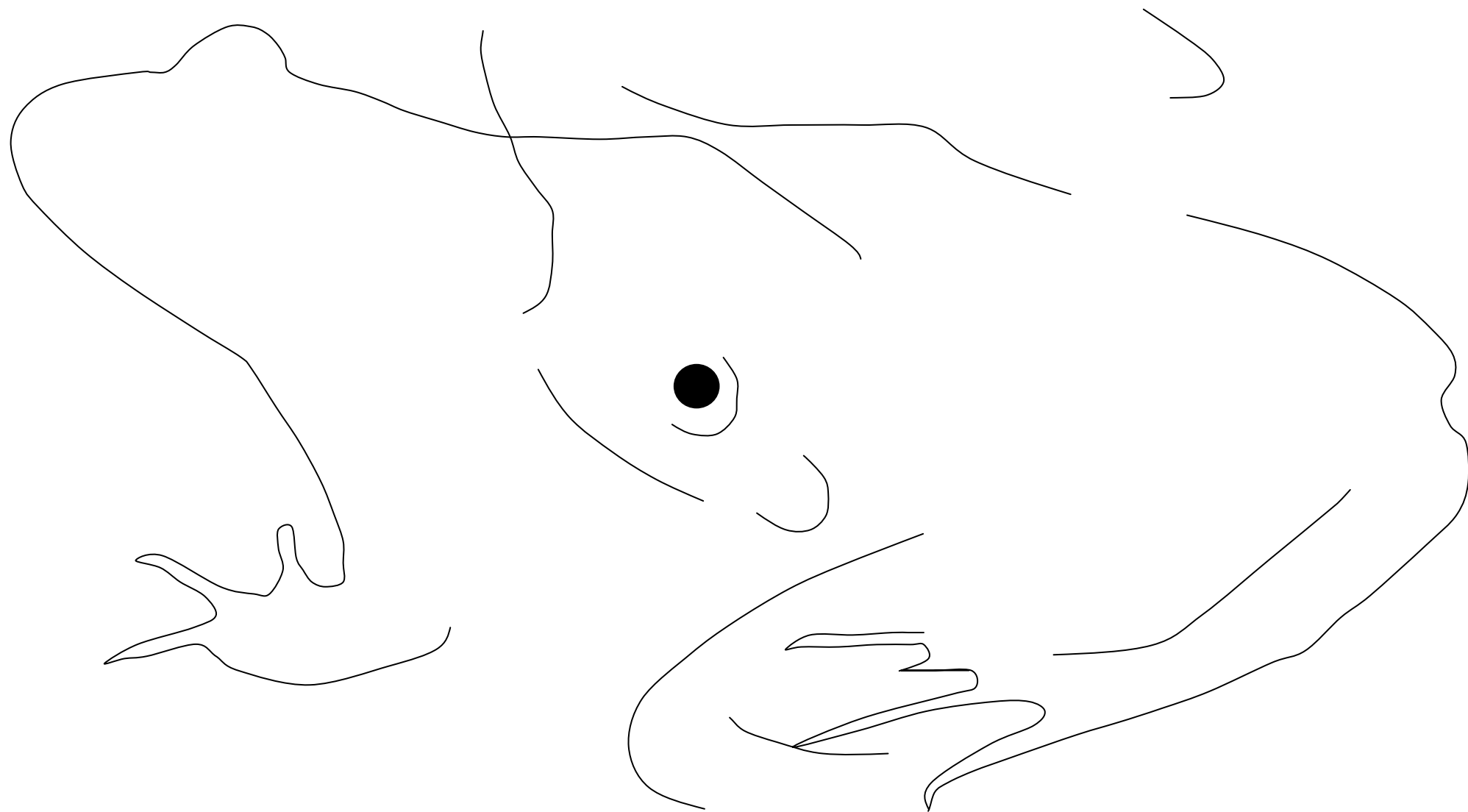


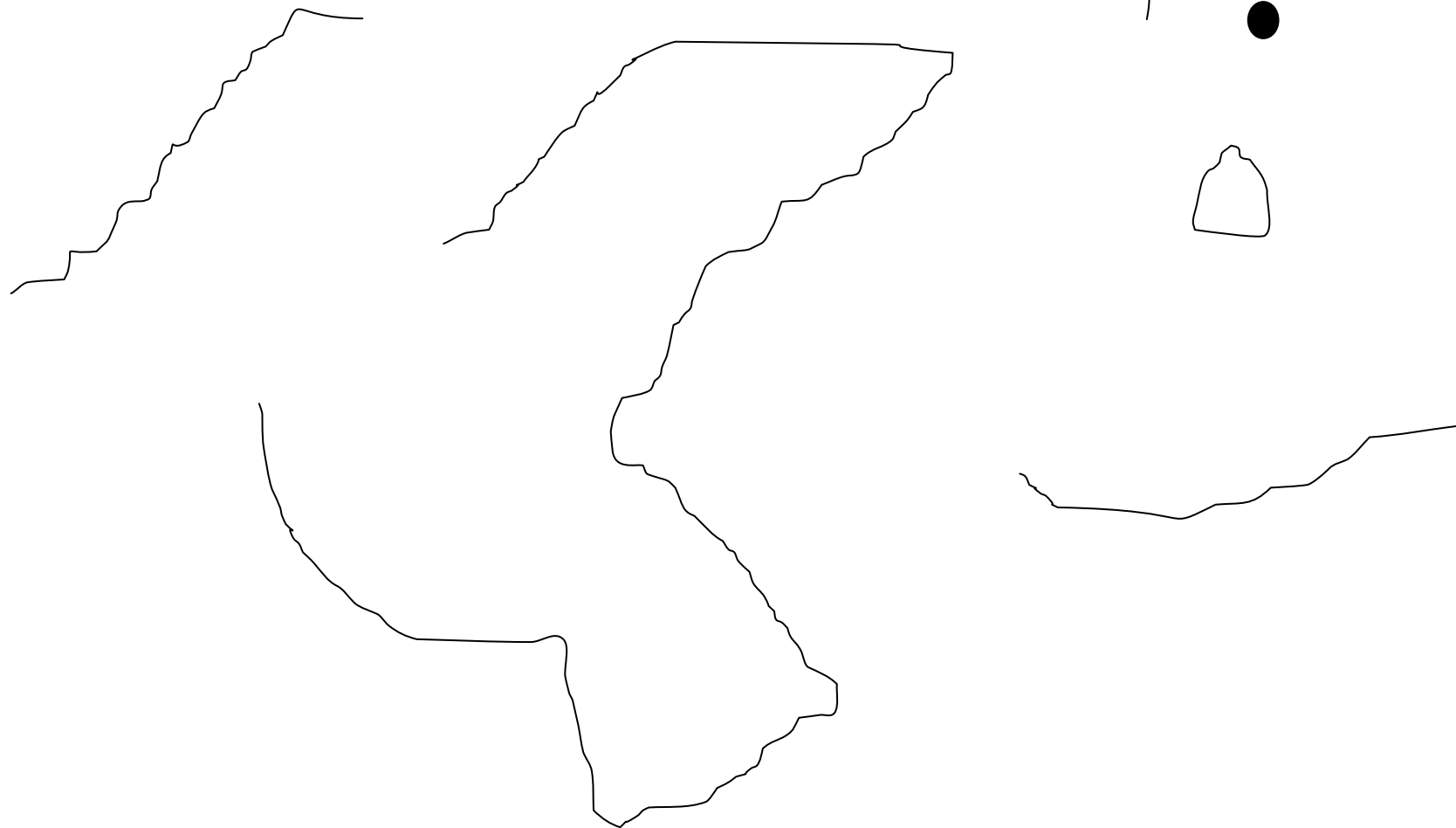
						
						
						
						
						
						
						

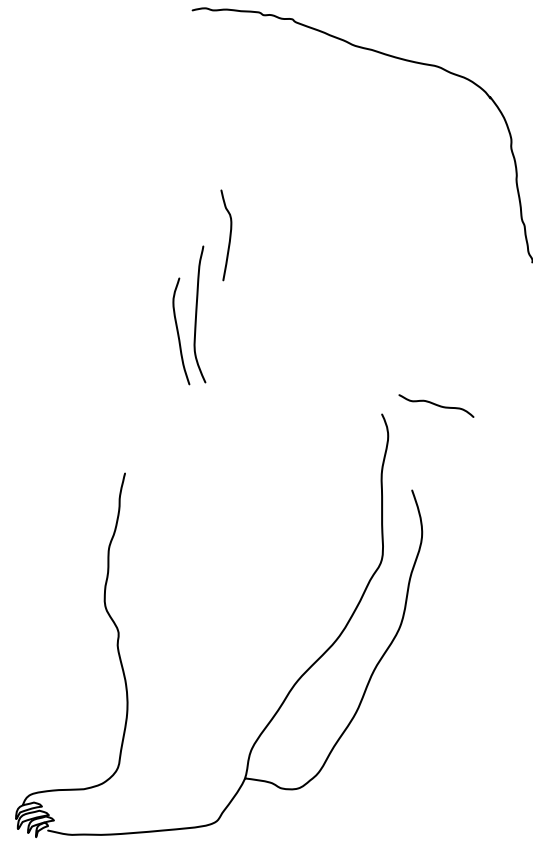
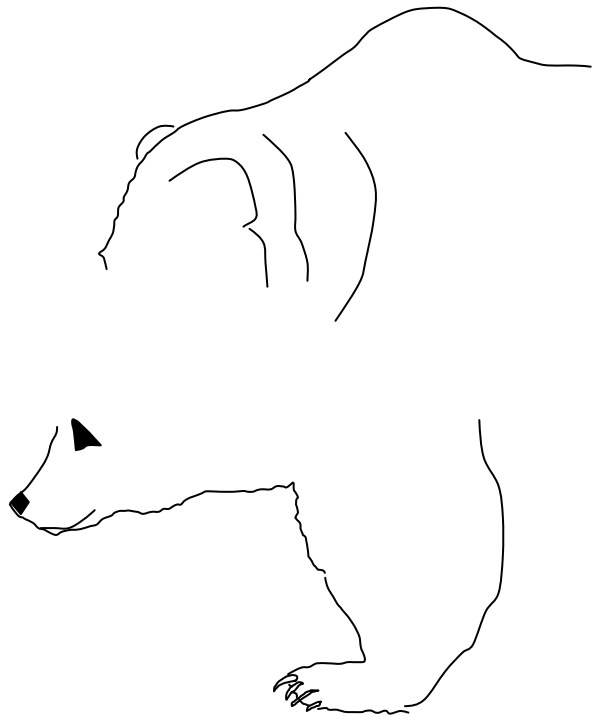
d) **Trace écrite** : Coller le tableau à double entrée dans le cahier.

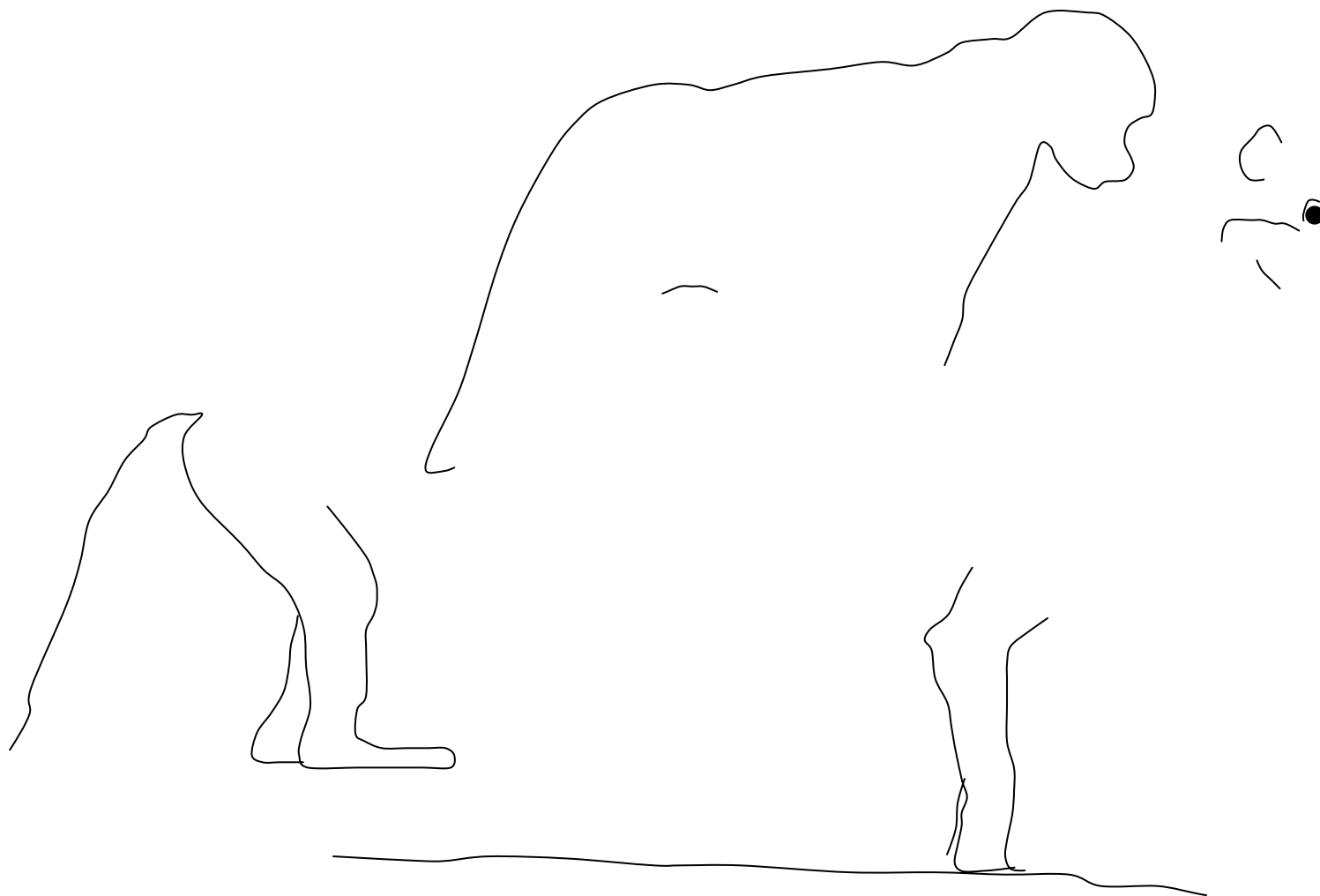


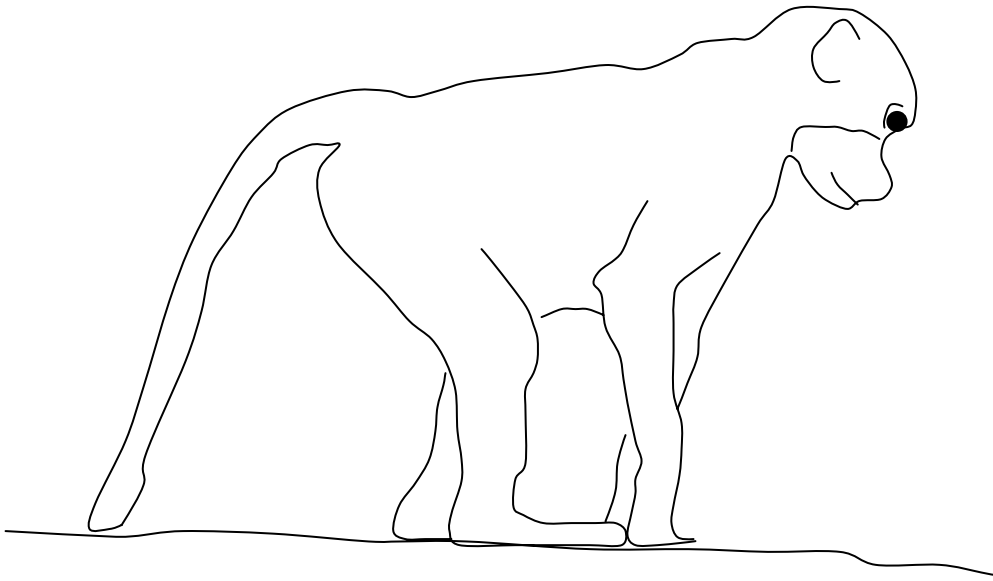




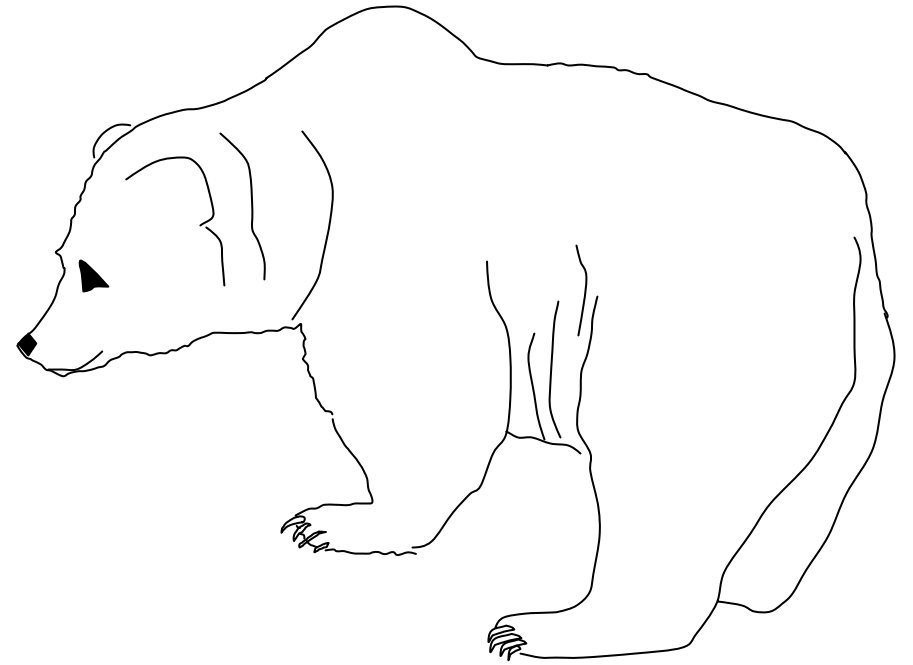




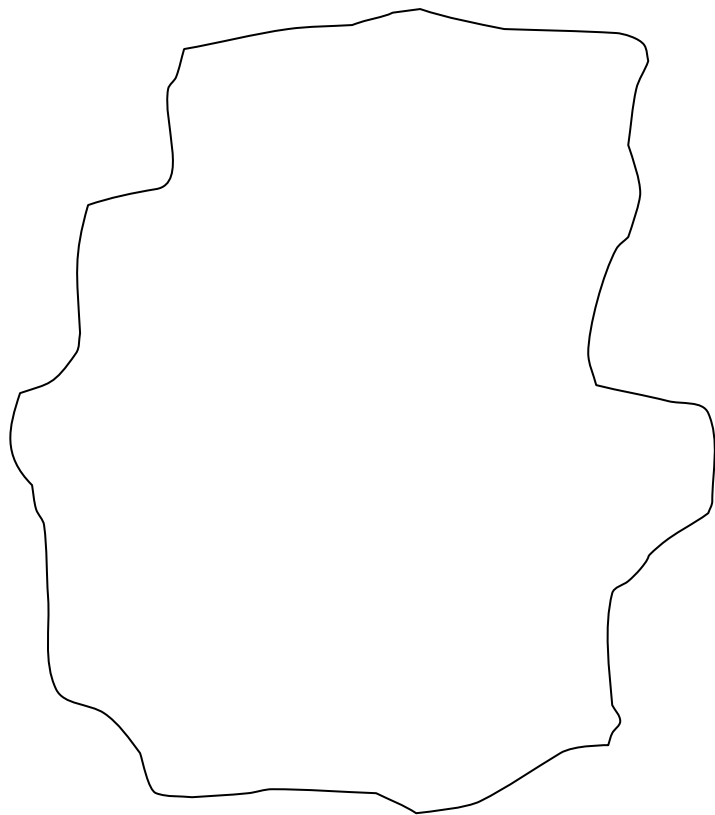




13

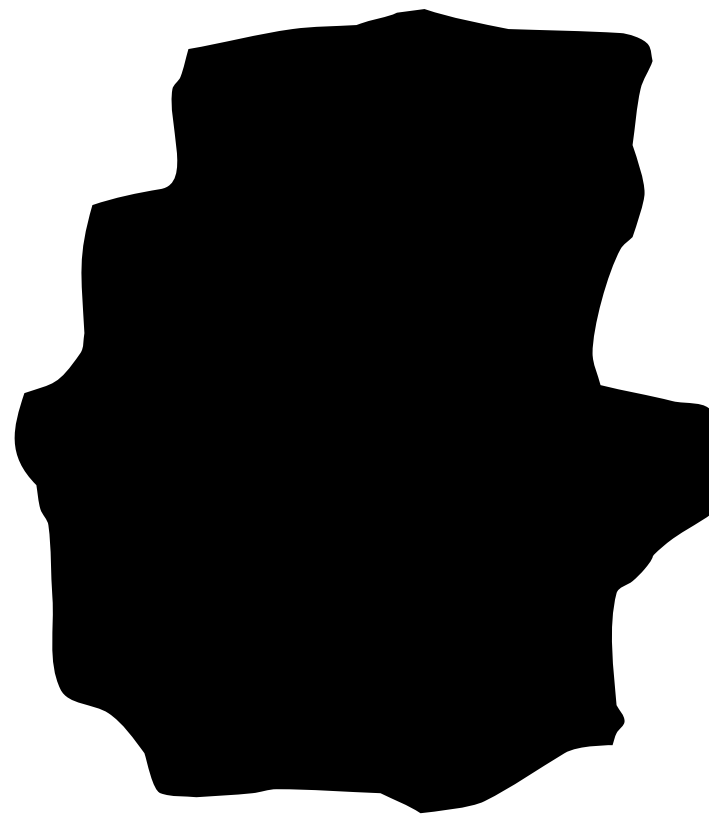


14



5

CDDP de la Gironde



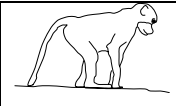

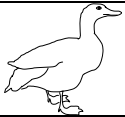
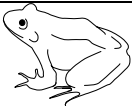
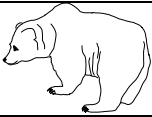







6

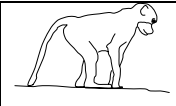

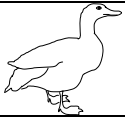
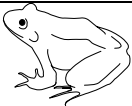
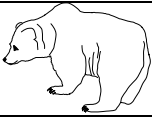







Brown Bear

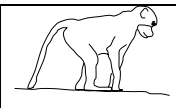

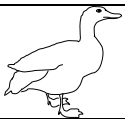
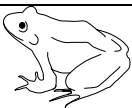
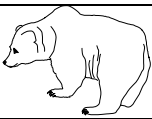







21



**Brown Bear, Brown Bear, What Do You See? Séance 2 – Fiche 3 Board (activité c)**

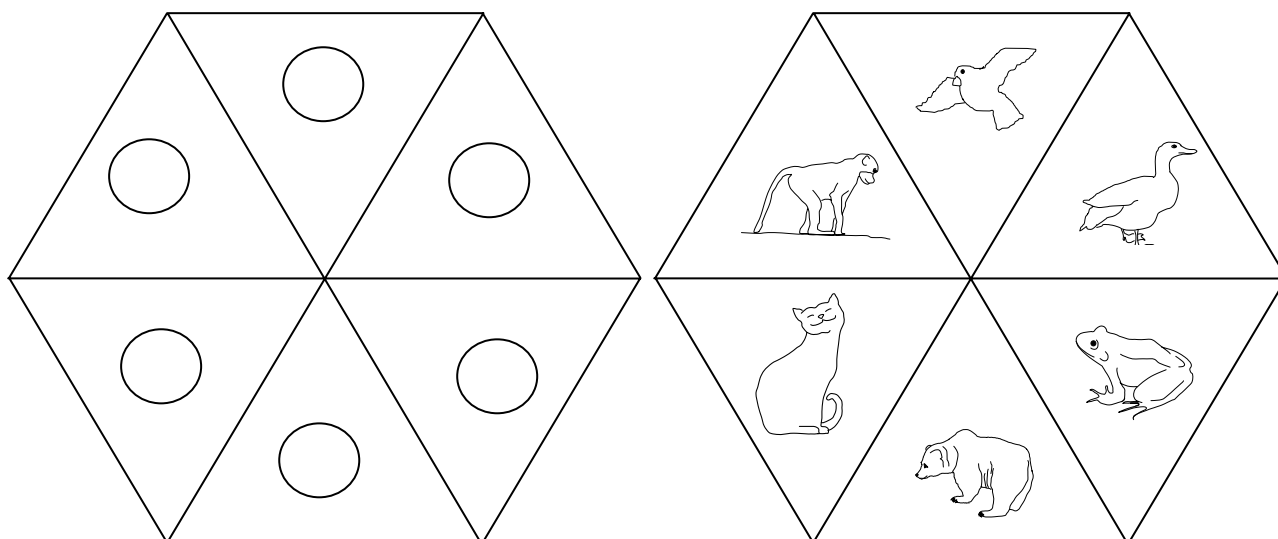
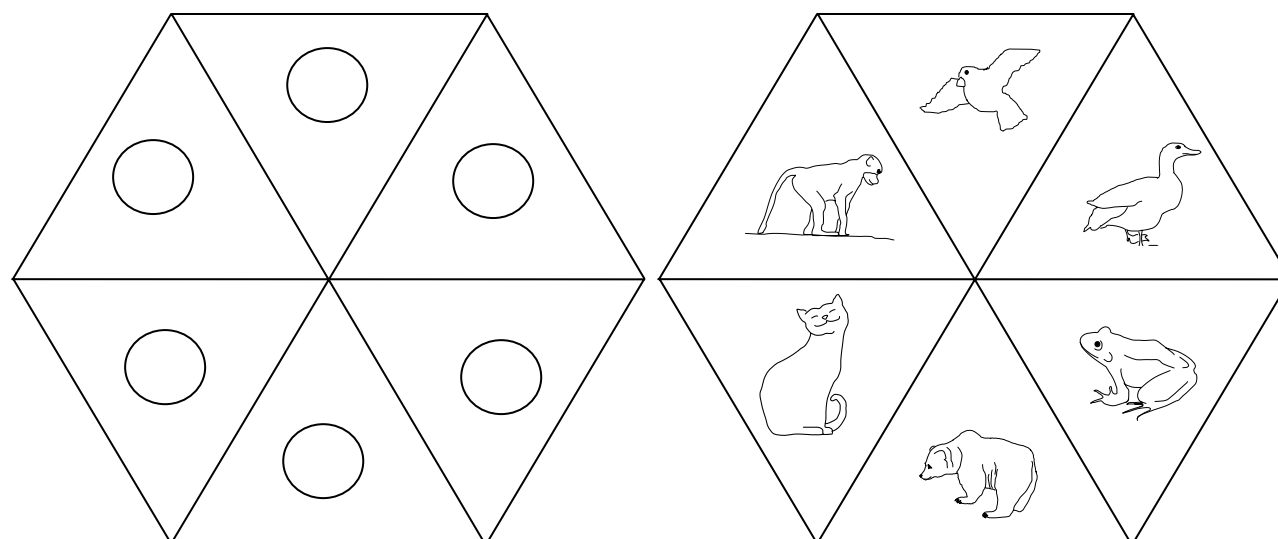
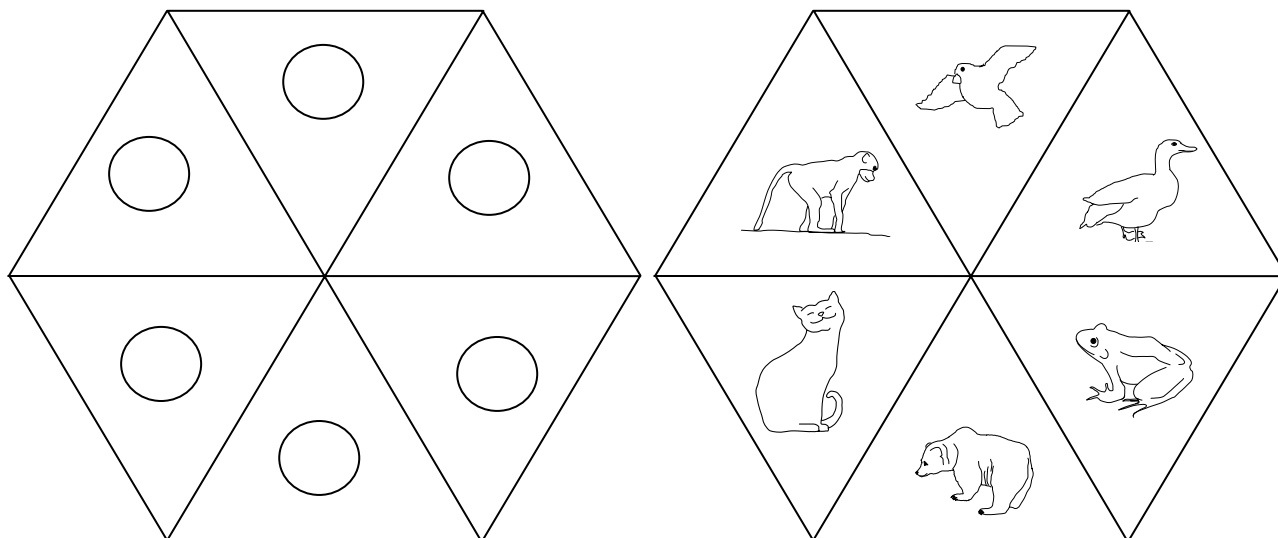
						
						
						
						
						
						
						



**Brown Bear, Brown Bear, What Do You See? Séance 2 – Fiche 4 Spinning top (activité c)**



<b>Champs disciplinaires</b>	Langue étrangère
<b>Compétence pragmatique</b>	- Reconnaître et nommer des couleurs - Reconnaître et nommer des animaux
<b>Objectifs</b>	- Lexicaux - Acquérir un lexique nouveau - 2 couleurs : <b>purple, brown</b> - 4 noms d'animaux : <b>dog, sheep, fish, horse</b> - Syntaxiques - <b>What do you see?</b> - <b>(I see) a blue bird.</b> - Phonologiques - Discriminer un mot dans une liste.
<b>Activités de communication langagière</b>	- Compréhension orale - Expression orale
<b>Pré-acquis</b>	- Animaux et couleurs découverts lors des séances précédentes.
<b>Durée</b>	- 1 séance de 45 min.
<b>Matériel</b>	- Enregistrement des listes de mots de l'activité a (CD 🎧 - page 1) - Fiches photocopiables - Fiche 5 <b>Animals</b> (feuille modèle en couleur pour la démonstration du professeur) - Fiche 6 <b>Animal board (colours)</b> (feuille modèle du tableau en couleur pour la démonstration du professeur) - Fiche 6 bis <b>Animal board (BW)</b> (feuille modèle du tableau en NB pour la démonstration du professeur) - Fiches 7A- 7B <b>Pairwork (colours)</b> pour l'élève (A et B) en noir et blanc (ou en couleur – Fiches 7A bis – 7 B bis <b>Pairwork (BW)</b> ) pour ne pas avoir à faire colorier les élèves). - Toutes les flashcards des couleurs - 4 flashcards des animaux suivants : un chien, un mouton, un poisson et un cheval (seuls les contours sont dessinés, ils ne sont pas coloriés).
<b>Types d'activités</b>	- Groupe classe : phonologie et <b>My favourite colour</b> - Binôme : <b>What do you see?</b>

a) **Raise your hand** : phonologie : présenter les derniers noms des animaux au moyen d'une activité de phonologie (discrimination auditive). Chaque animal est montré avec sa flashcard qui est affichée au tableau. On entend ensuite une série de mots parmi lesquels se trouve le nom de l'animal. Les élèves doivent lever la main à chaque fois qu'ils le reconnaissent. Faire répéter ensuite ces noms d'animaux.

**dog**

**rabbit – wolf – dog – giraffe – zebra – dog – snake**

**sheep**

**pig – chicken – sheep – cow – sheep – bear – bird**

**fish**

**hen – zebra – giraffe – fish – fish – cat – hamster**

**horse**

**dog – duck – hen – horse – pig – snake – horse**

b) **My favourite colour** : Afin d'introduire les deux nouvelles couleurs (**brown** et **purple**) on pourra proposer l'activité suivante. Dans la classe, l'enseignant affiche avec de la pâte à fixer, des feuilles de couleur en annonçant et en faisant répéter les noms de celles-ci. Il demande ensuite à 4 ou 5 élèves de pointer du doigt leur couleur préférée **Point to your favourite colour**. Faire baisser les doigts puis inviter un élève à indiquer la couleur préférée de l'un des élèves interrogés précédemment **What's his/her favourite colour?** Réponse attendue de type **Blue**. Si certaines couleurs ne sont pas désignées, l'enseignant dira que ce sont ses couleurs préférées afin de favoriser le rebrassage de toutes les couleurs.

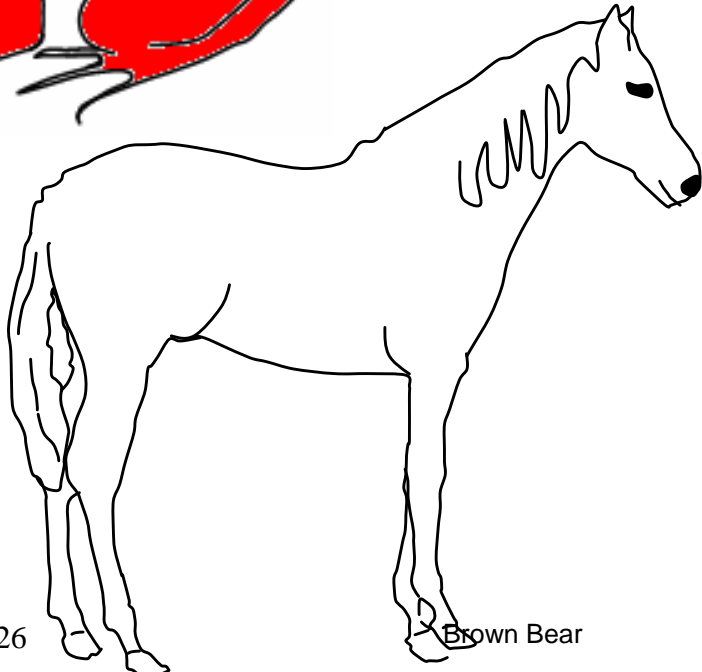
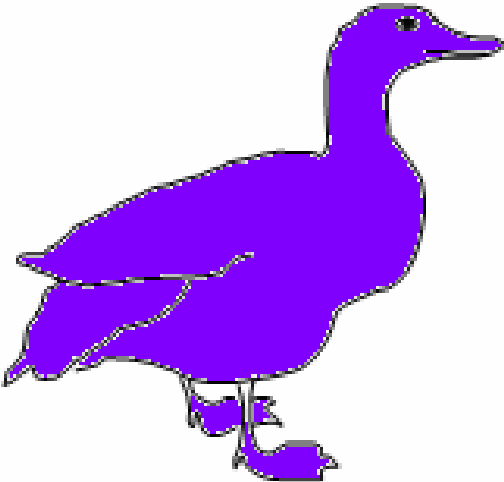
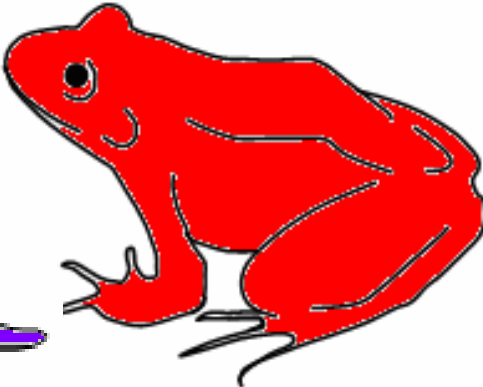
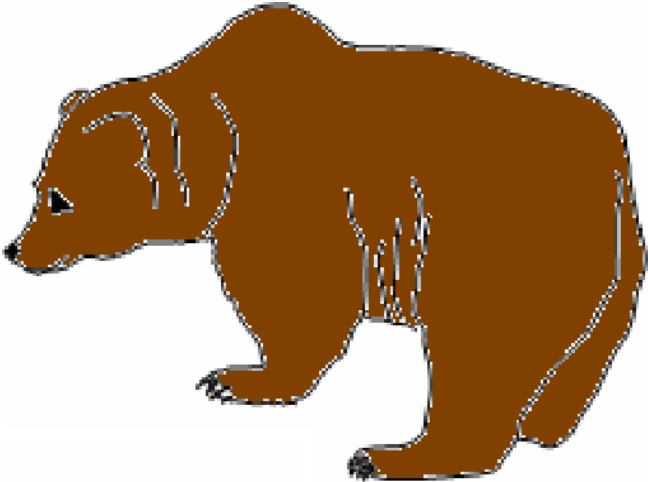
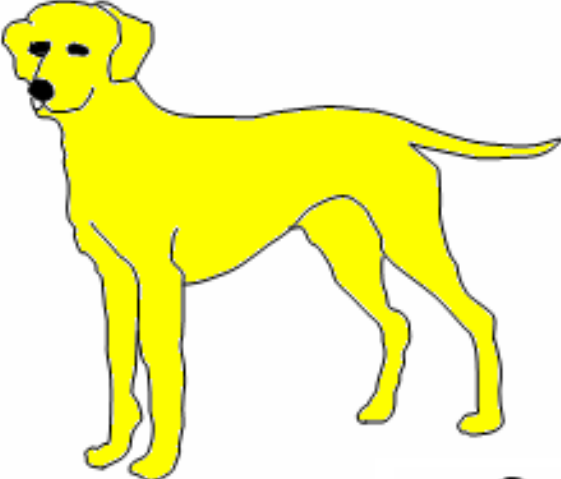
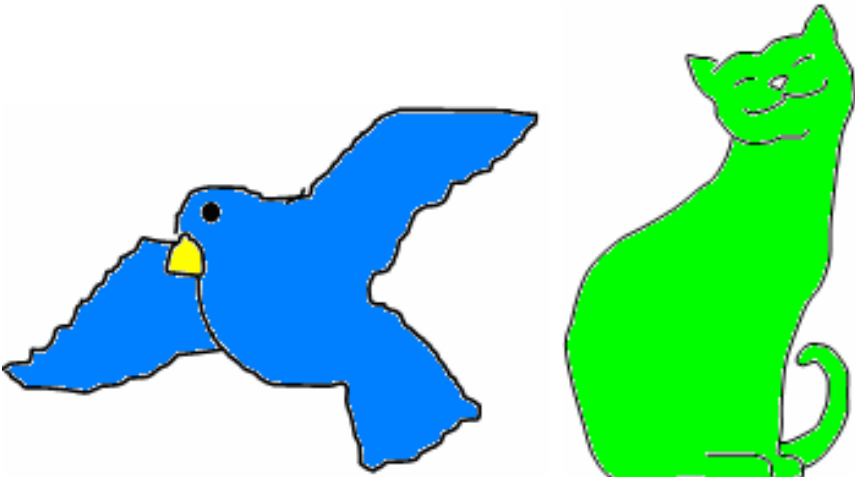
c) **What colour is it?** Au moyen de cette activité de rebrassage des couleurs, on prépare le matériel pour l'activité *d* **Pairwork**. Distribuer les fiches 7A bis et 7B bis à chaque binôme. Placer les flashcards des couleurs dans un sac et faire tirer au sort l'une d'entre-elles. Poser la question **What colour is it?** et afficher la flashcard en haut du tableau. Faire colorier la première pastille de la grille de cette même couleur. L'enseignant colorie le tableau 6 bis en même temps que ses élèves. Recommencer jusqu'à ce que toutes les pastilles soient coloriées en se faisant remplacer par un élève.

Demander ensuite aux élèves de faire une marque de la couleur de leur choix sur chaque animal (prévoir un temps de coloriage ultérieurement) en se cachant de leur binôme.

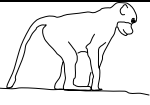







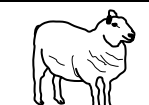

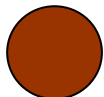
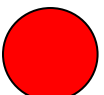
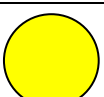
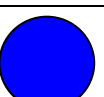
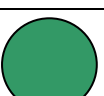
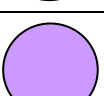
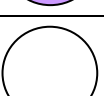
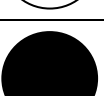
d) **Pairwork : What do you see?** L'enseignant va tout d'abord expliquer l'activité en jouant le **pairwork** avec un élève. L'élève au tableau dispose de la fiche 5 sur laquelle se trouvent des animaux en couleur. Le professeur affiche la grille (fiche 6) au tableau. Il questionne l'élève en disant **What do you see?** en désignant les yeux avec deux doigts pour faciliter la compréhension. Et prend ensuite la place de celui-ci pour dire **(I see) a blue bird**. Il s'agit ensuite de compléter la grille en cochant d'un **tick** les cases correspondant à l'animal et à la couleur. L'enseignant peut se faire remplacer par un élève jusqu'à ce que cette fiche modèle soit terminée.

Les élèves se regroupent ensuite par binômes et jouent la situation avec leurs propres fiches. A la fin des échanges, ils comparent le tableau à double entrée aux animaux coloriés pour validation.

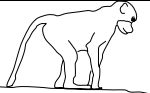

















e) Coller la fiche dans le cahier et finir de colorier les animaux ultérieurement.



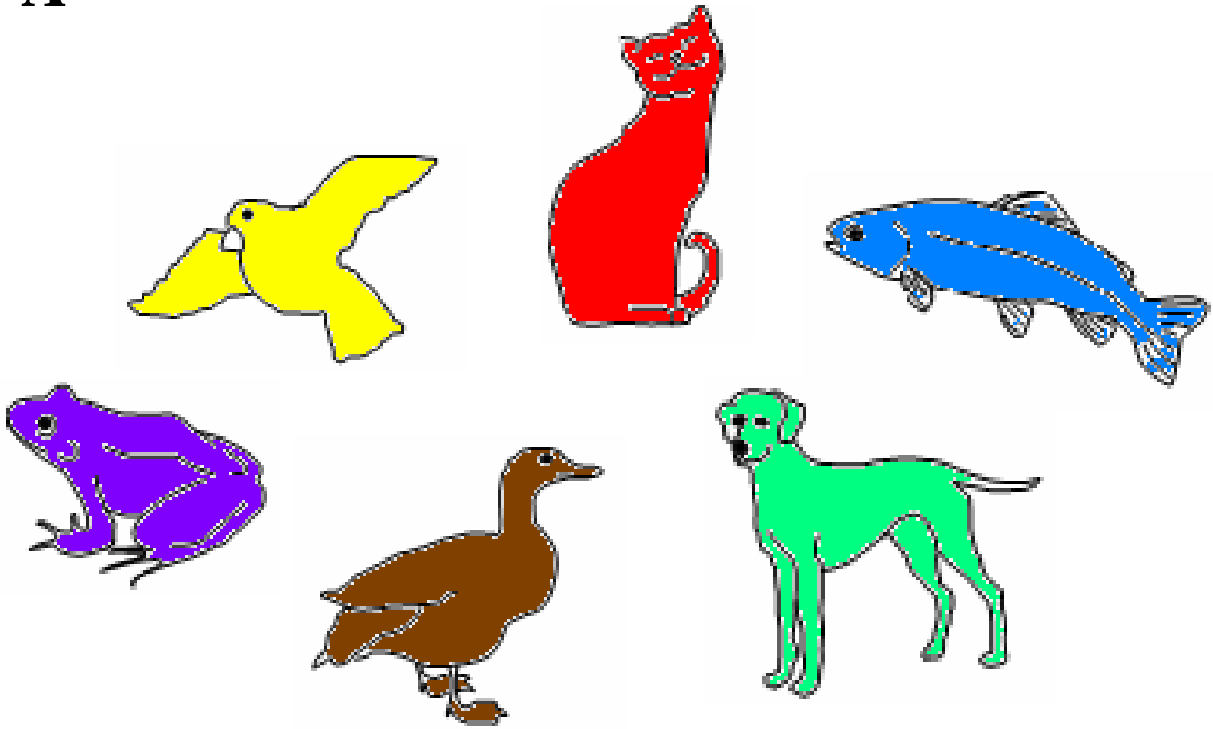
Brown Bear, Brown Bear, What Do You See? Séance 3 – Fiche 6 Animal board (colours)



















										
										
										
										
										
										
										
										
										

Brown Bear, Brown Bear, What Do You See? Séance 3 – Fiche 6 bis Animal board (BW)

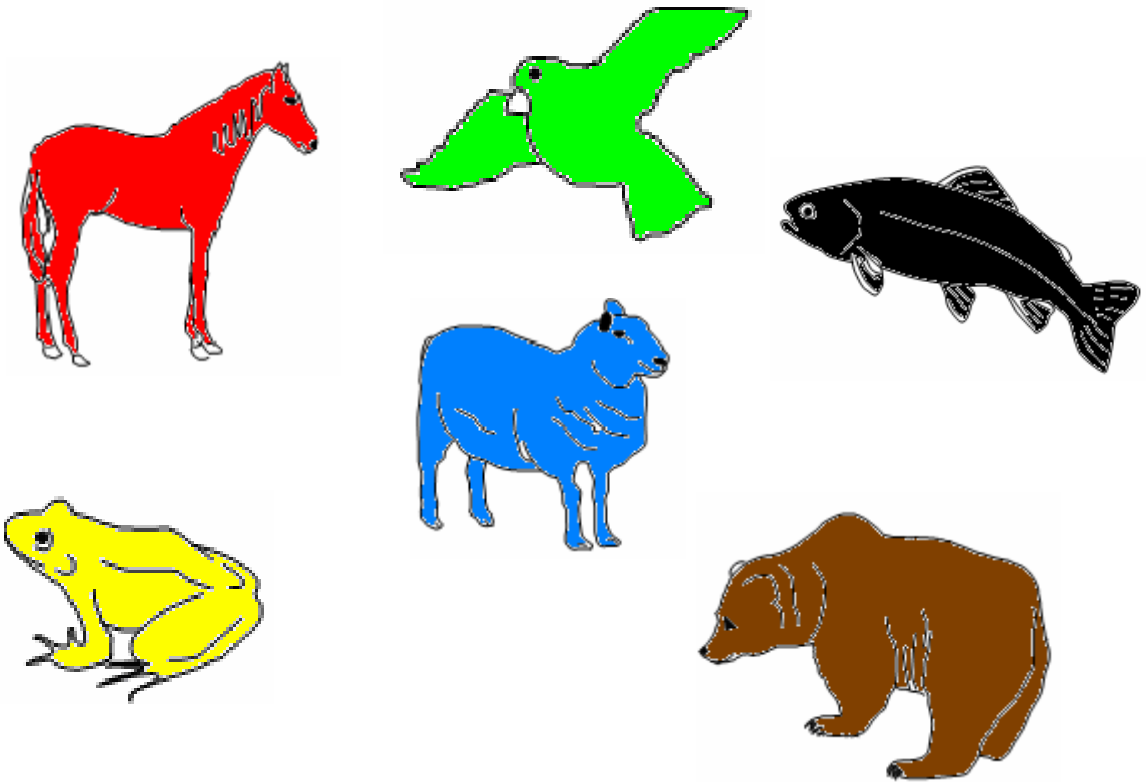
										
										
										
										
										
										
										
										
										



















A



B										
										
										
										
										
										
										
										
										

# B

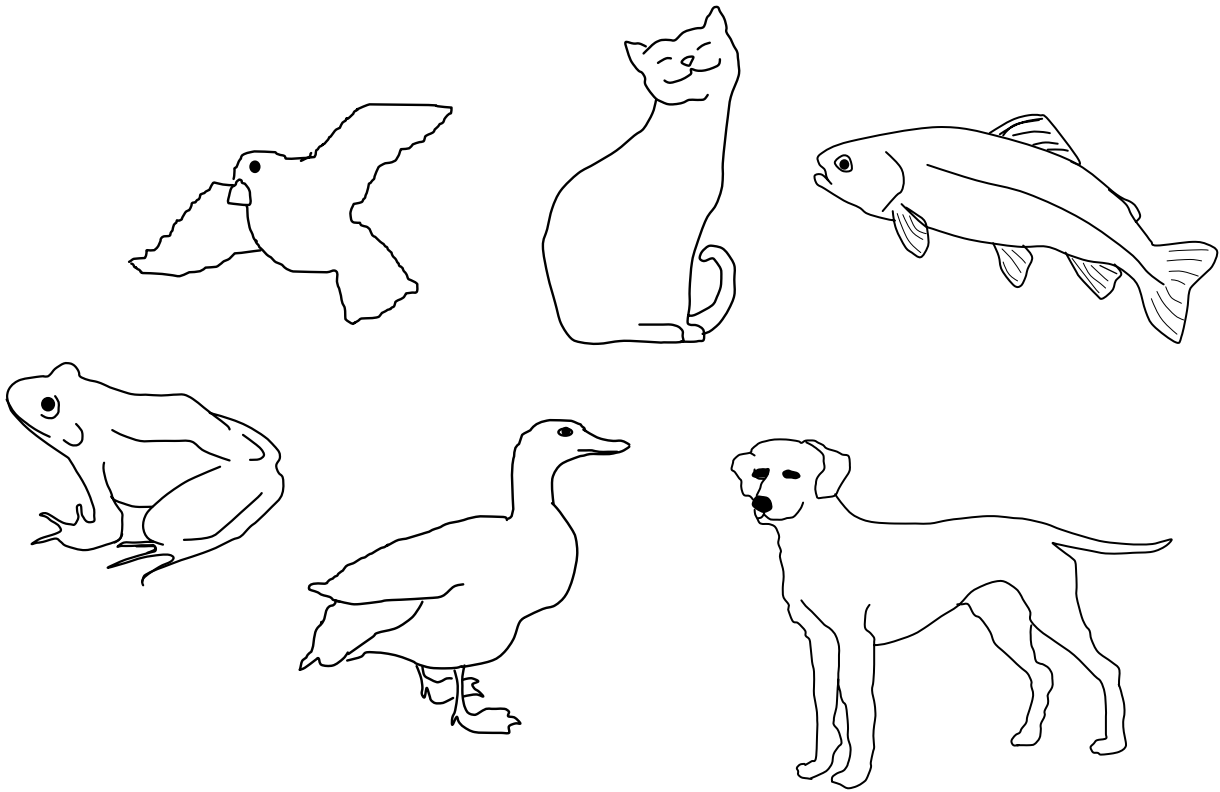












A										
										
										
										
										
										
										
										
										



Brown Bear, Brown Bear, What Do You See? Séance 3 – Fiche 7A bis Pairwork (BW)

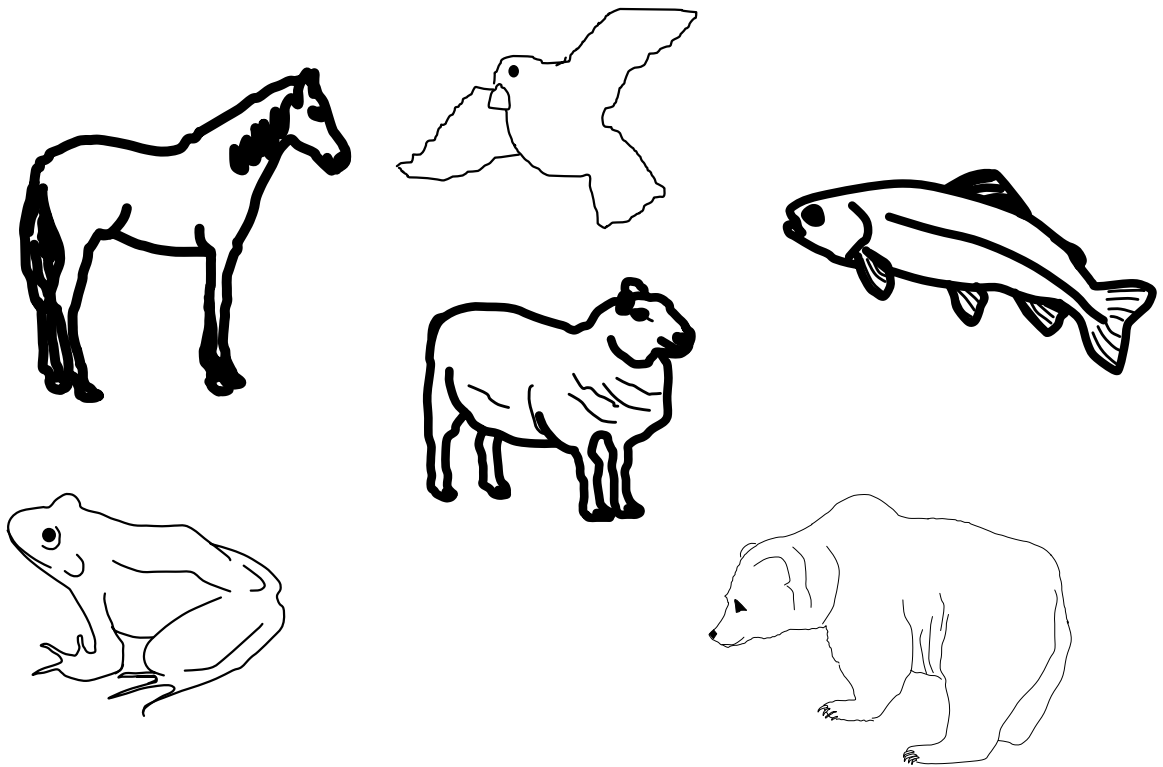
A













B										
<input type="radio"/>										
<input type="radio"/>										
<input type="radio"/>										
<input type="radio"/>										
<input type="radio"/>										
<input type="radio"/>										
<input type="radio"/>										
<input type="radio"/>										



# B



A										
<input type="radio"/>										
<input type="radio"/>										
<input type="radio"/>										
<input type="radio"/>										
<input type="radio"/>										
<input type="radio"/>										
<input type="radio"/>										
<input type="radio"/>										

<b>Champs disciplinaires</b>	Langue étrangère
<b>Compétence pragmatique</b>	- Dire ce que l'on voit.
<b>Objectifs</b>	- Syntaxiques - <b>I see... looking at... (me, us)</b>  - Phonologiques - le /r/ rétroflexe ( <b>brown, red, green, frog, children</b> )
<b>Activités de communication langagière</b>	- Compréhension orale : repérer des mots connus dans une histoire - Expression orale : questionner un camarade sur ce qu'il voit - Restitution écrite : lire pour remettre en ordre les divers segments de deux courtes phrases, compléter un court texte lacunaire.
<b>Pré-acquis</b>	- Couleurs et animaux de l'album
<b>Durée</b>	-1 séance de 45 min.
<b>Matériel</b>	- Fiches photocopiables - Fiche 8 <b>Sentences</b> : segments de phrases à reconstituer - Fiche 9 <b>Fill in the gaps</b> - Fiche 10 <b>Arrows</b> : flèches pour la phonologie
<b>Types d'activités</b>	- Groupe-classe : reconstituer la chronologie de l'histoire, reconstituer une phrase - Phonologie le /r/ rétroflexe en reproduction et discrimination - Individuel : compléter une phrase

a) Introduire **I see a black sheep looking at me**. Un élève vient au tableau. Lui donner le masque du mouton noir. L'enseignant dit en prenant appui, par exemple, sur la gestuelle suivante :

**I** : l'enseignant se désigne lui-même du doigt.

**see** : il montre ses propres yeux.

**a black sheep** : il marque du doigt le contour du masque.

**looking at** : désigne les yeux de l'animal avec les deux index.

**me** : pointe les index vers lui-même.

Faire de même avec un ou deux autres masques pour bien faire ancrer la structure.

b) Raconter ou écouter l'histoire sur le CD.

c) Distribuer les masques des animaux et raconter à nouveau l'histoire. Lorsqu'un animal est évoqué, l'enfant qui possède le masque doit venir au tableau. Les élèves s'alignent près du maître dans l'ordre chronologique de gauche à droite.

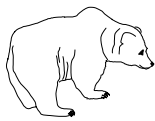
d) Le premier élève s'avance face au reste de la classe et demande à un camarade **Paul, what do you see?** Réponse attendue **I see a brown bear looking at me.** Et ainsi de suite pour tous les élèves portant un masque.

e) Sur des affichettes noter les segments de phrases ou les phrases à remettre dans l'ordre au tableau.

Brown bear, brown bear,	what do you see?	I see
a red bird	looking at me.	

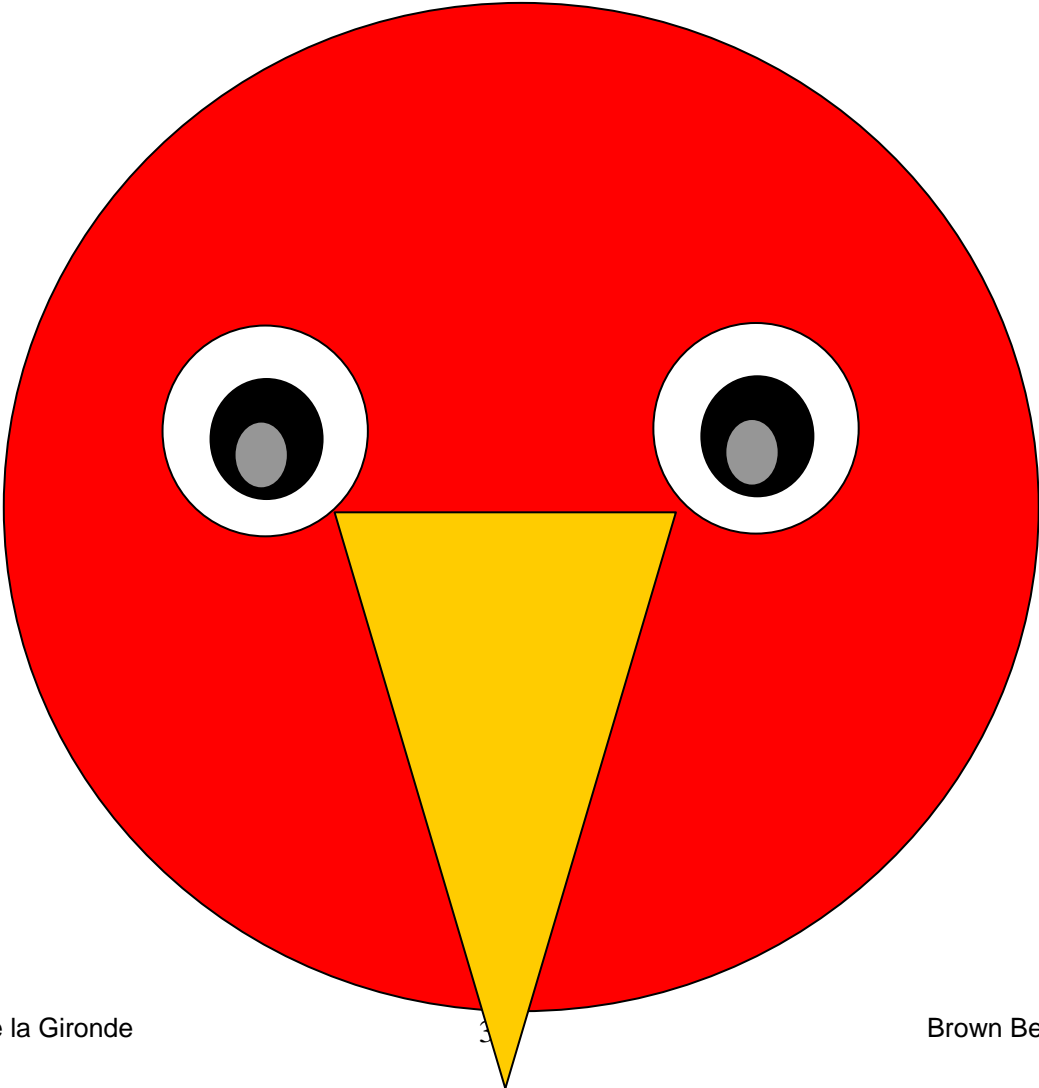
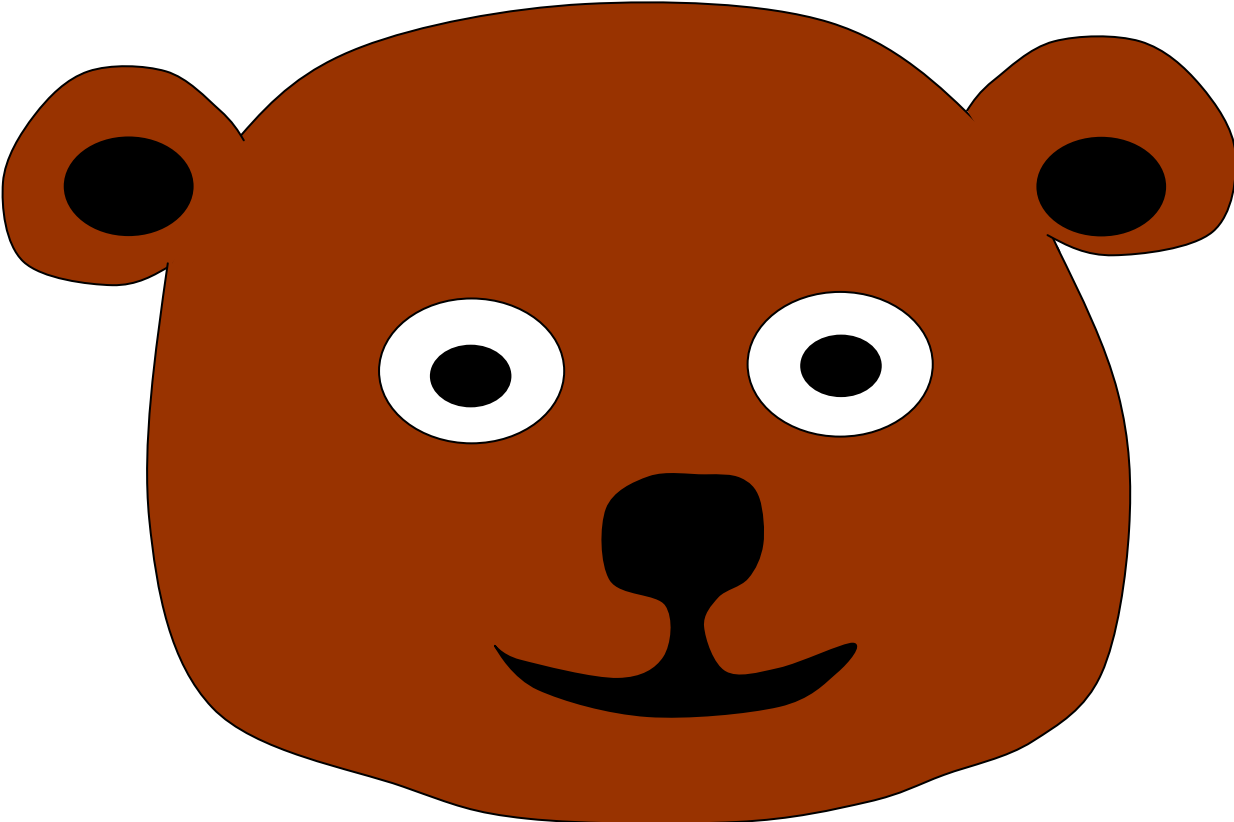
f) Trace écrite.

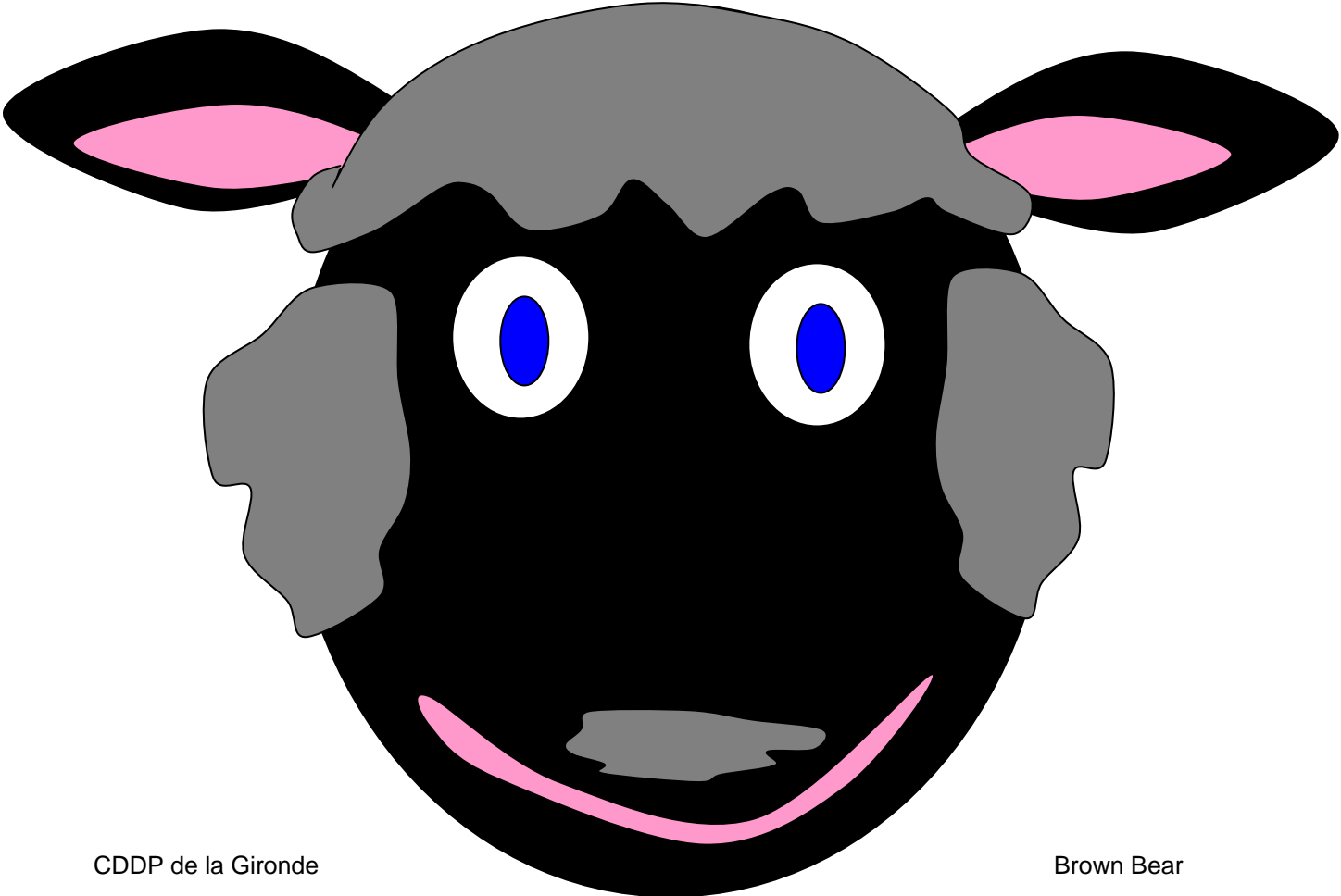
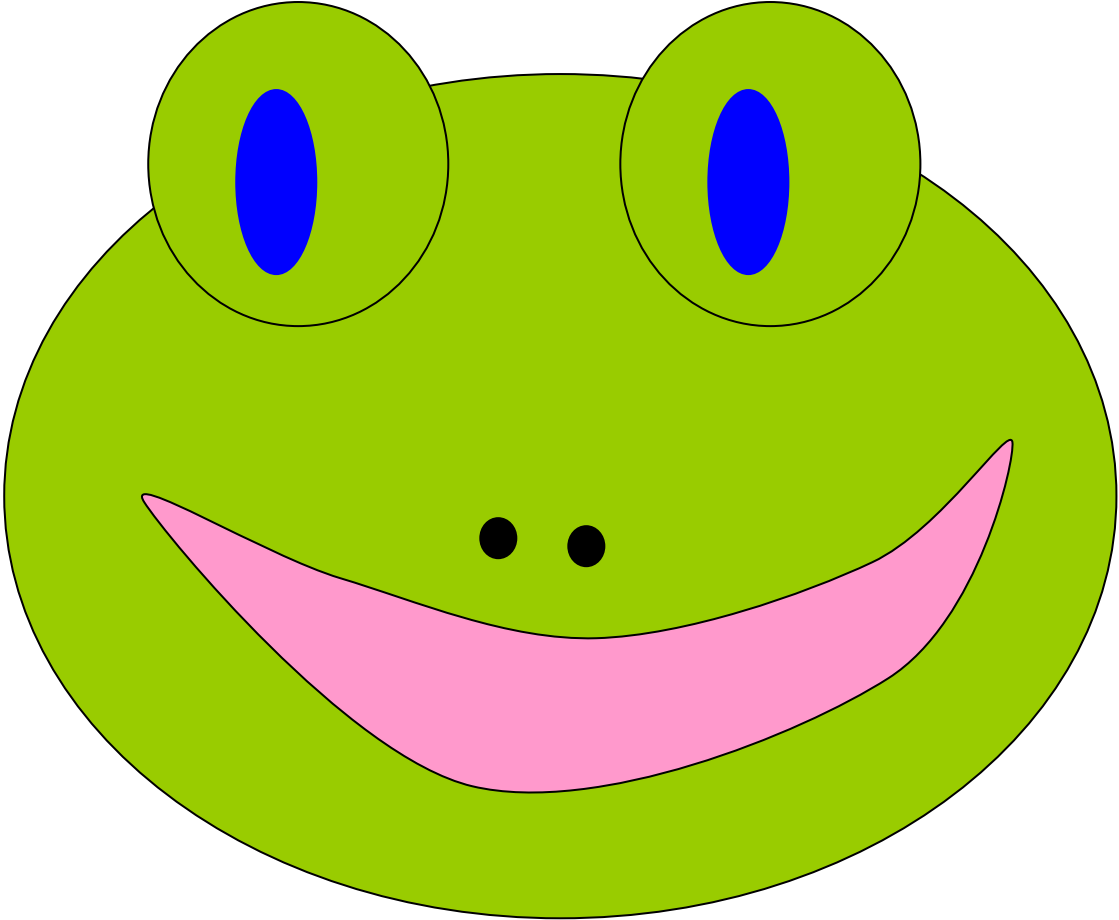
..... what do you see? I see ..... looking at me.

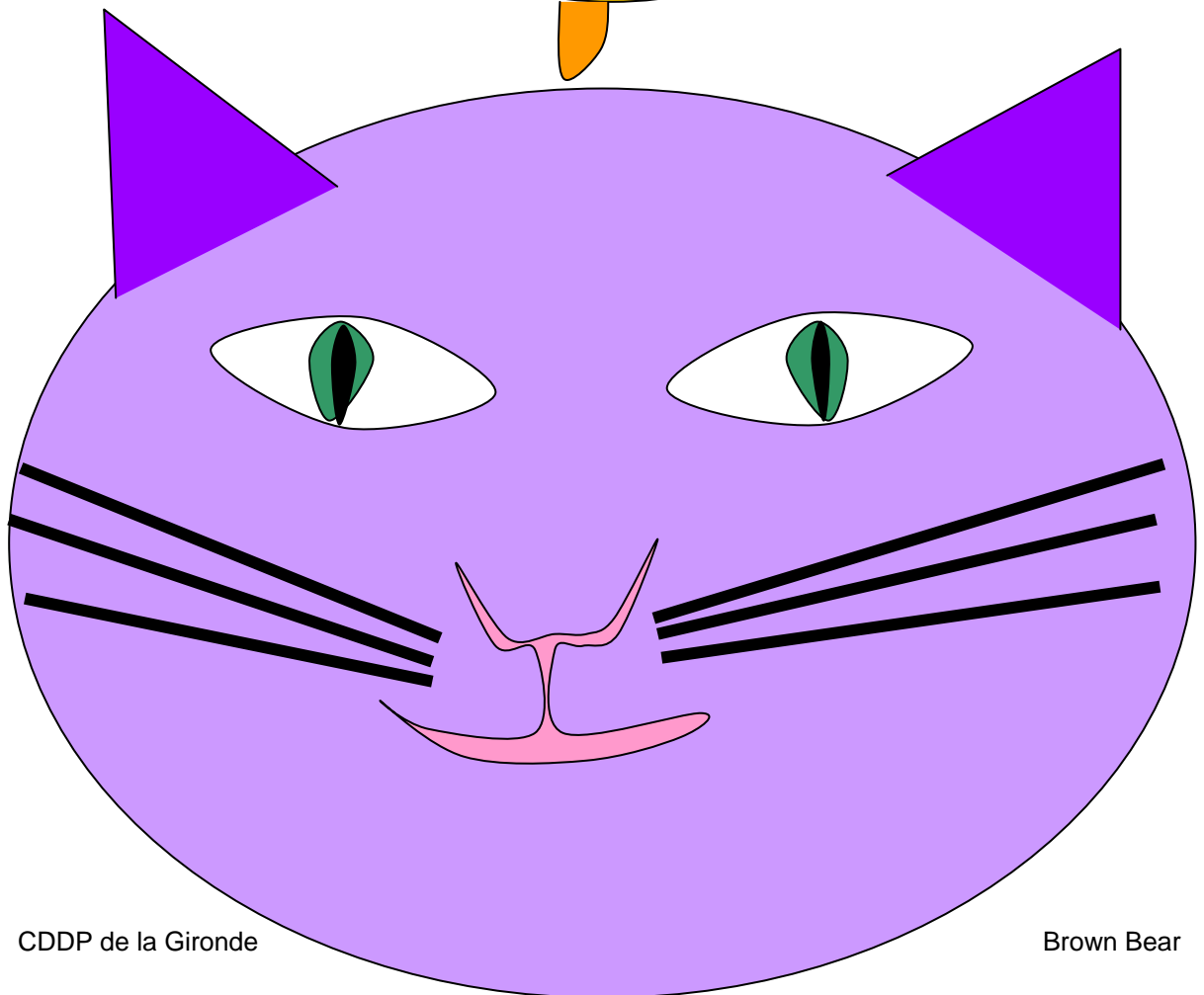
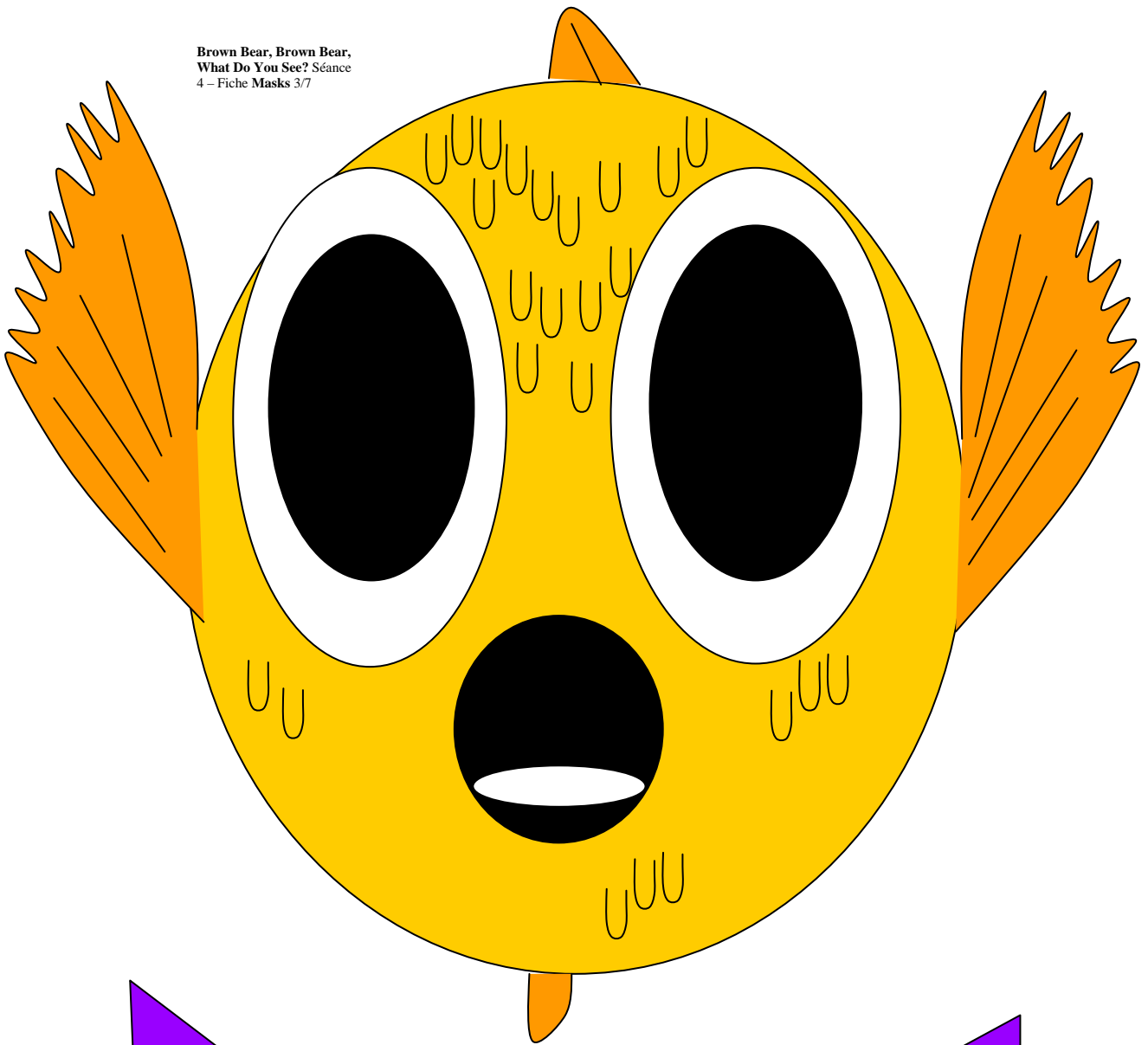


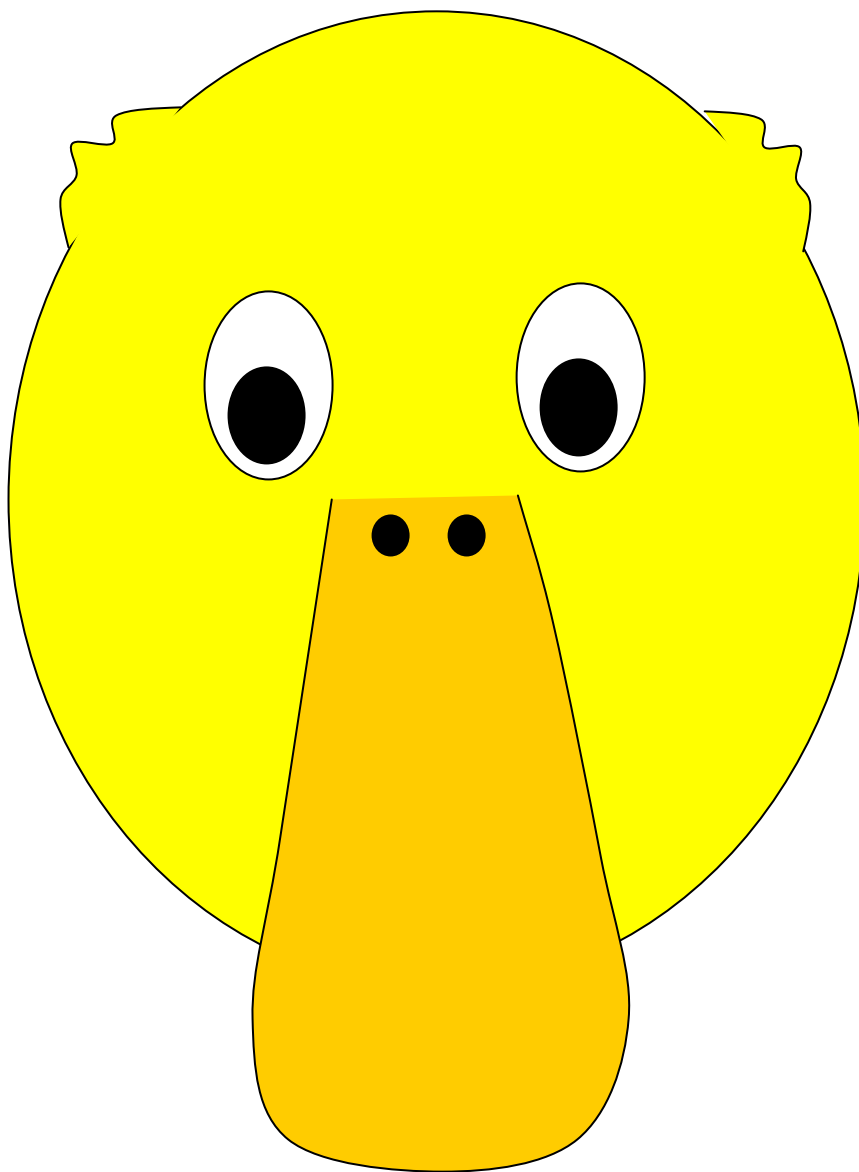
g) le /r/ rétroflexe (**brown, red, green, frog, children**) : Faire répéter les mots suivants, contenant le r rétroflexe, avec le CD. Faire ensuite pointer du doigt l'endroit où se trouve le phonème dans le mot sur une flèche (**beginning, middle, end**).

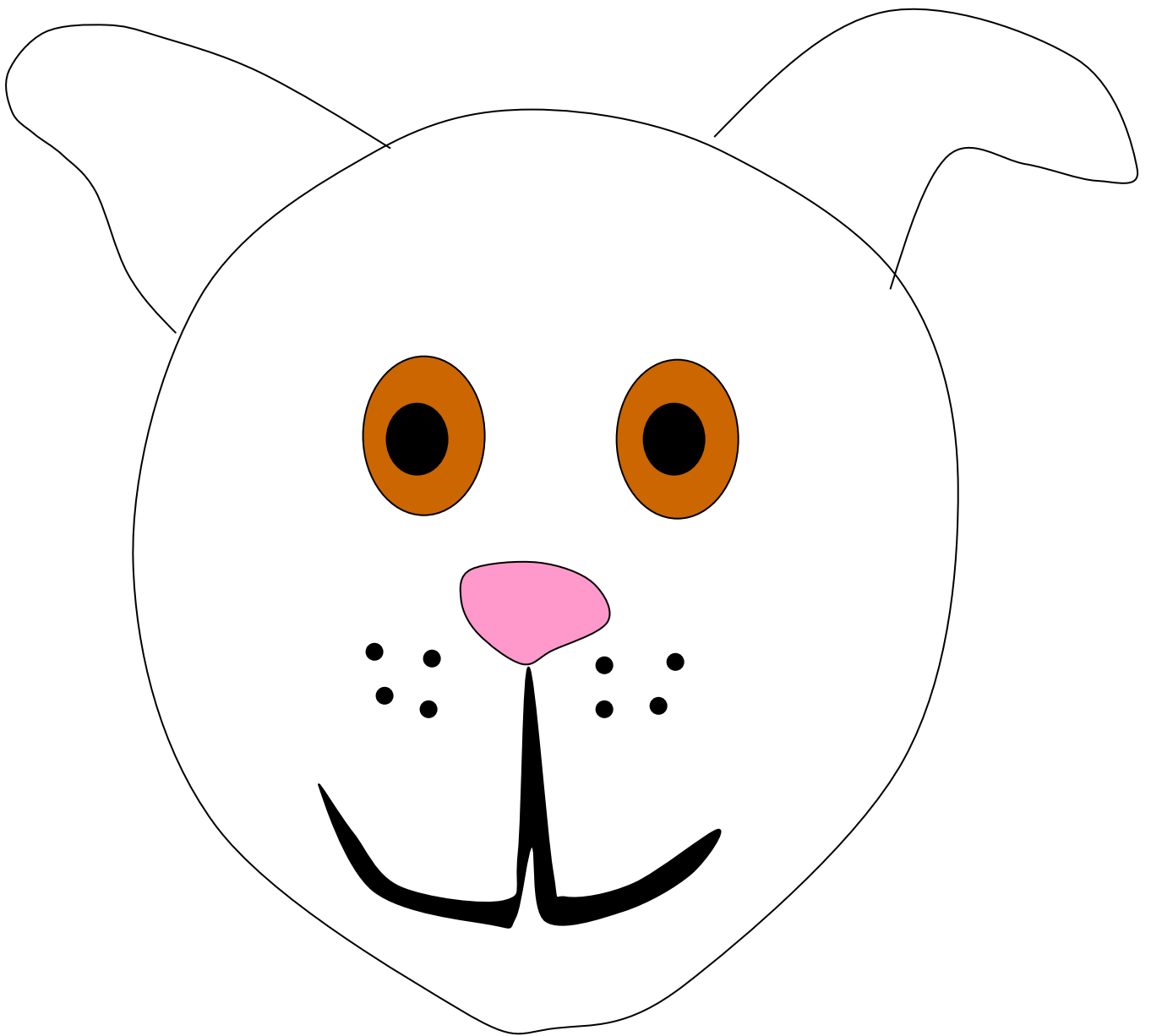




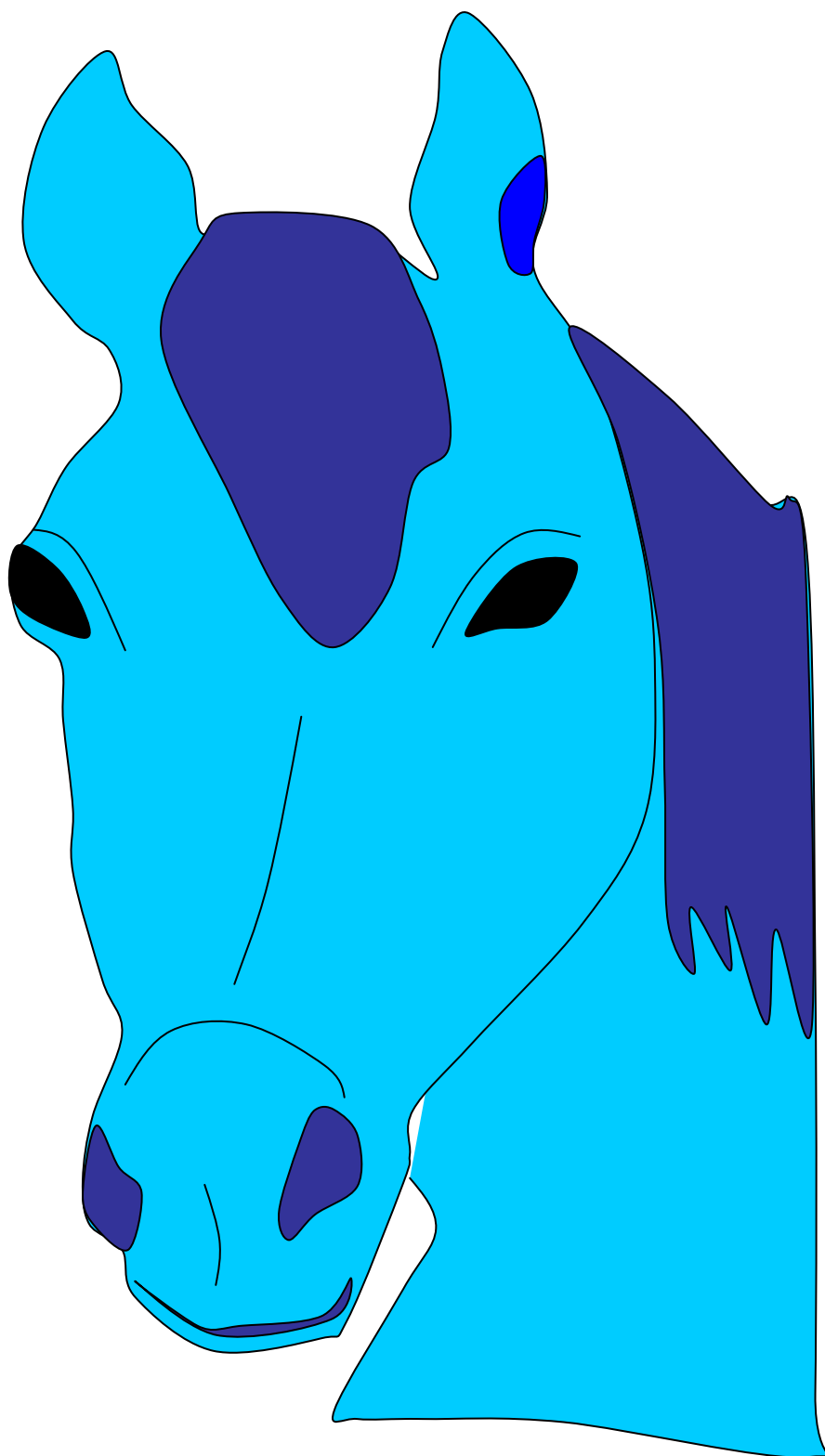












Brown bear, brown bear,

what do you see? I see

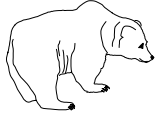
a red bird looking at me.



**Brown Bear, Brown Bear, What Do You See? Séance 4 – Fiche 9 Fill in the gaps**

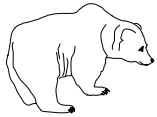
✂.....

..... what do you see? I see ..... looking at me.



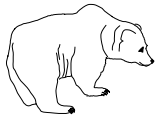
✂.....

..... what do you see? I see ..... looking at me.



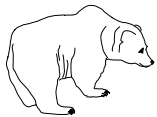
✂.....

..... what do you see? I see ..... looking at me.



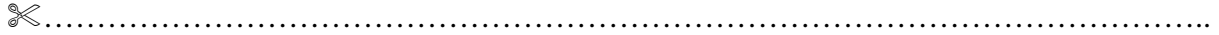
✂.....

..... what do you see? I see ..... looking at me.





**Brown Bear, Brown Bear, What Do You See? Séance 4 – Fiche 10 Arrows**



<b>Champs disciplinaires</b>	Langue étrangère
<b>Compétence pragmatique</b>	- Dire ce que l'on voit.
<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lexicaux <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réactivation du lexique : animaux et couleurs</li> </ul> </li> <li>- Syntaxiques <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réactivation des structures <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>What is...?</b></li> <li>- <b>What do you see?</b></li> </ul> </li> <li>- <b>I see a...looking at me.</b></li> <li>- <b>My card. It's my card.</b></li> </ul> </li> <li>- Culturels <ul style="list-style-type: none"> <li>- le jeu du <b>Bingo</b></li> <li>- les animaux du zoo (adoption d'animaux au zoo de Londres par exemple <a href="http://www.zsl.org/shop/london-zoo-adoptions/">http://www.zsl.org/shop/london-zoo-adoptions/</a> ) ou <b>petting zoos</b> (<b>children's zoos</b> ou <b>children's farms</b>) zoo avec des animaux familiers et/ou de la ferme pour les enfants.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Activités de communication langagière</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compréhension orale : comprendre une histoire très simple à structure répétitive.</li> <li>- Expression orale : questionner un camarade sur ce qu'il voit.</li> <li>- Production d'écrit : colorier une image et la légènder.</li> </ul>
<b>Pré-acquis</b>	- Couleurs et animaux de l'album
<b>Durée</b>	- 1 séance de 45 min.
<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Flashcards des animaux coloriés</li> <li>- Masques des animaux</li> <li>- Fiche photocopiables <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fiche 11 <b>Colour and number the animals</b></li> <li>- Fiche 12 trace écrite</li> <li>- Fiche 13 <b>Bingo</b> (cartons et cartes)</li> </ul> </li> </ul>
<b>Types d'activités</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Groupe-classe : reconstitution de l'histoire et jeu de rôle</li> <li>- Groupes : <b>Bingo game</b></li> <li>- Individuel : trace écrite, phrase à compléter.</li> </ul>

a) **Groupe-classe :**

L'enseignant place au tableau, dans le désordre, les flashcards des animaux de l'album coloriés. Il demande aux élèves de les placer dans l'ordre **We're going to put the flashcards in order. What's the animal number 1? number 2?...** puis il raconte à nouveau l'histoire pour validation. L'enseignant distribue ensuite la fiche des animaux que les élèves doivent numéroter. **Put the numbers in the squares.** Ils doivent ensuite mettre un point de couleur sur chaque animal. **Put the right colour in the circles.**

b) **Distribuer les masques** d'animaux à quelques élèves de la classe. Désigner un **Brown Bear** qui se positionnera au fond de la classe.

Tous les autres élèves posent collectivement la question **Brown Bear, Brown Bear, what do you see?** Celui-ci répond, par exemple, **I see a red bird (looking at me).** L'élève qui a le masque désigné **red bird** vient se mettre devant le tableau. Les élèves demandent cette fois-ci **Red bird, red bird, what do you see?** et ainsi de suite en respectant la chronologie de l'histoire.

c) **Group work : Bingo**

Les élèves sont groupés par 4. Un élève est désigné pour être le maître du jeu. Chaque joueur reçoit un carton de bingo sur lequel sont dessinés les animaux de l'histoire dans des couleurs différentes. Chaque participant, à son tour, demande au maître du jeu **Mathilda, what do you see?** Le maître du jeu répond **I see a purple bird.** L'élève qui a cet animal dans la couleur répond **My card.** ou **It's my card.**

Le premier élève à avoir rempli son carton dit **Bingo!**

d) **Trace écrite :**

Les élèves complètent la phrase suivante après avoir choisi et colorié l'un des animaux de l'histoire.

**Mathilda, what do you see?**

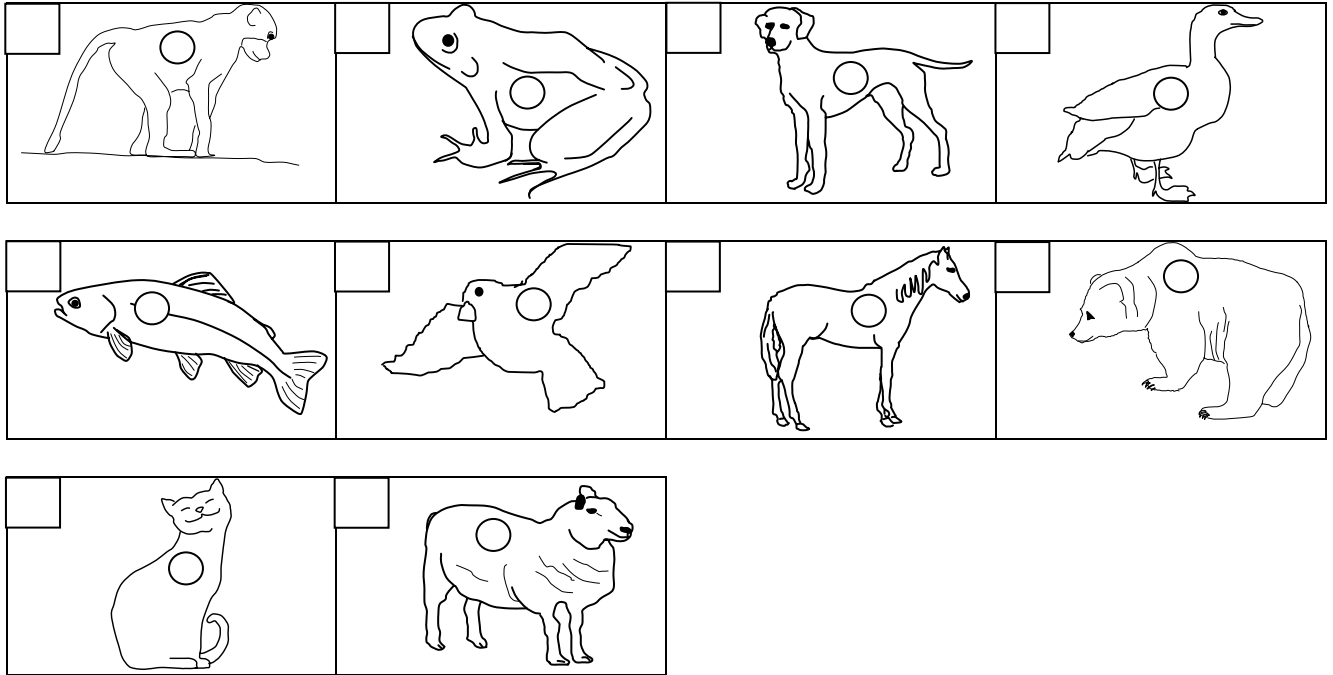


**I see a *white bird* looking at me.**



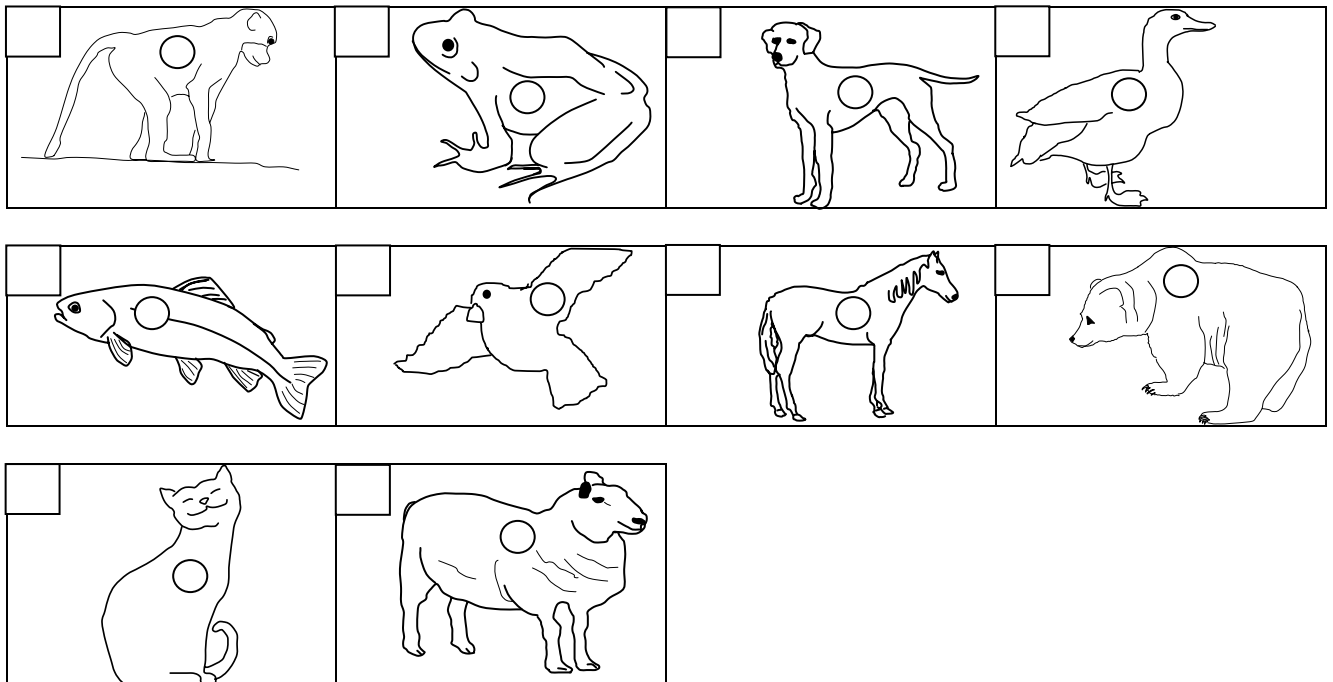
Brown Bear, Brown Bear, What Do You See? Séance 5 – Fiche Colour and number the animals

Colour and number the animals.



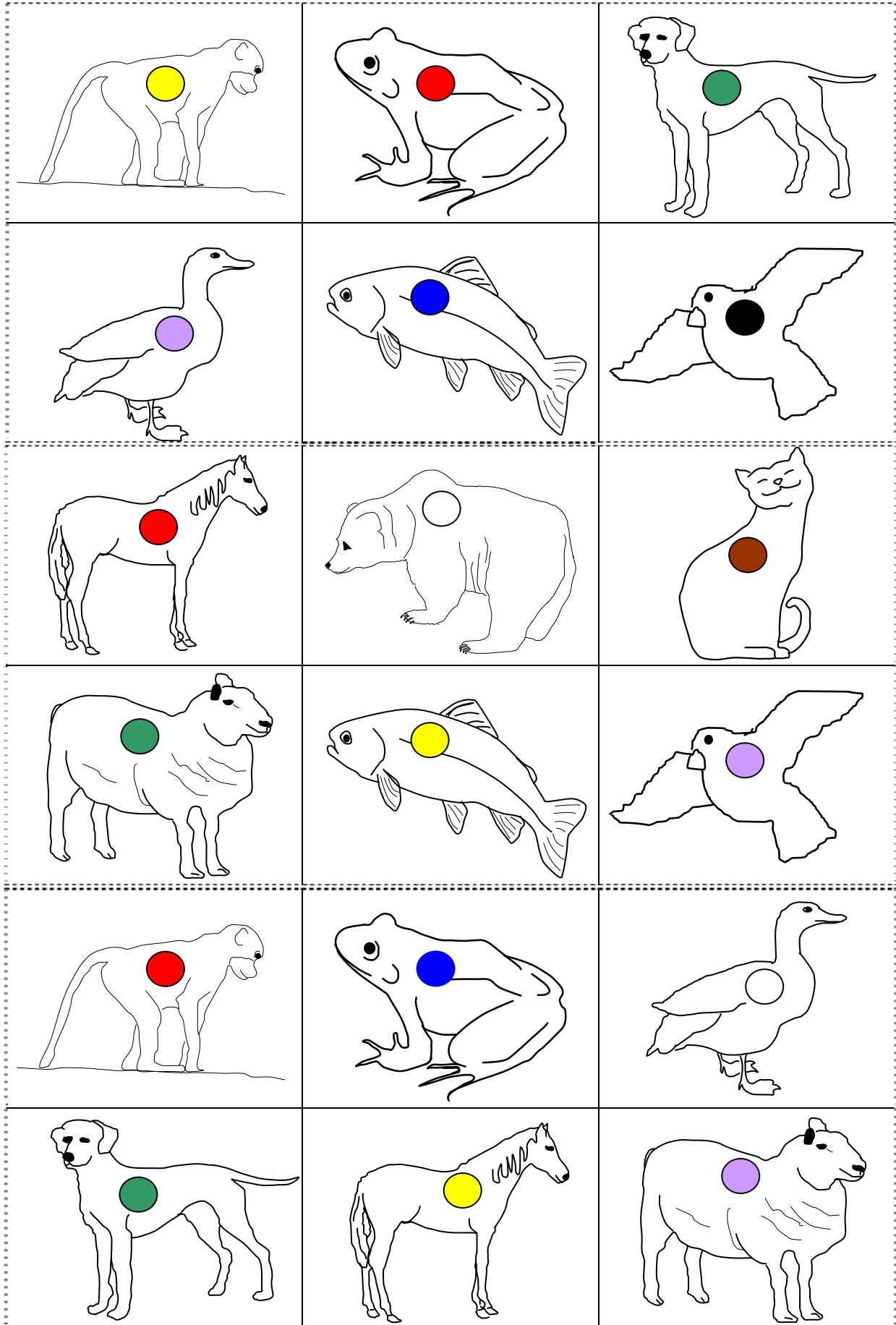
✂.....

Colour and number the animals.



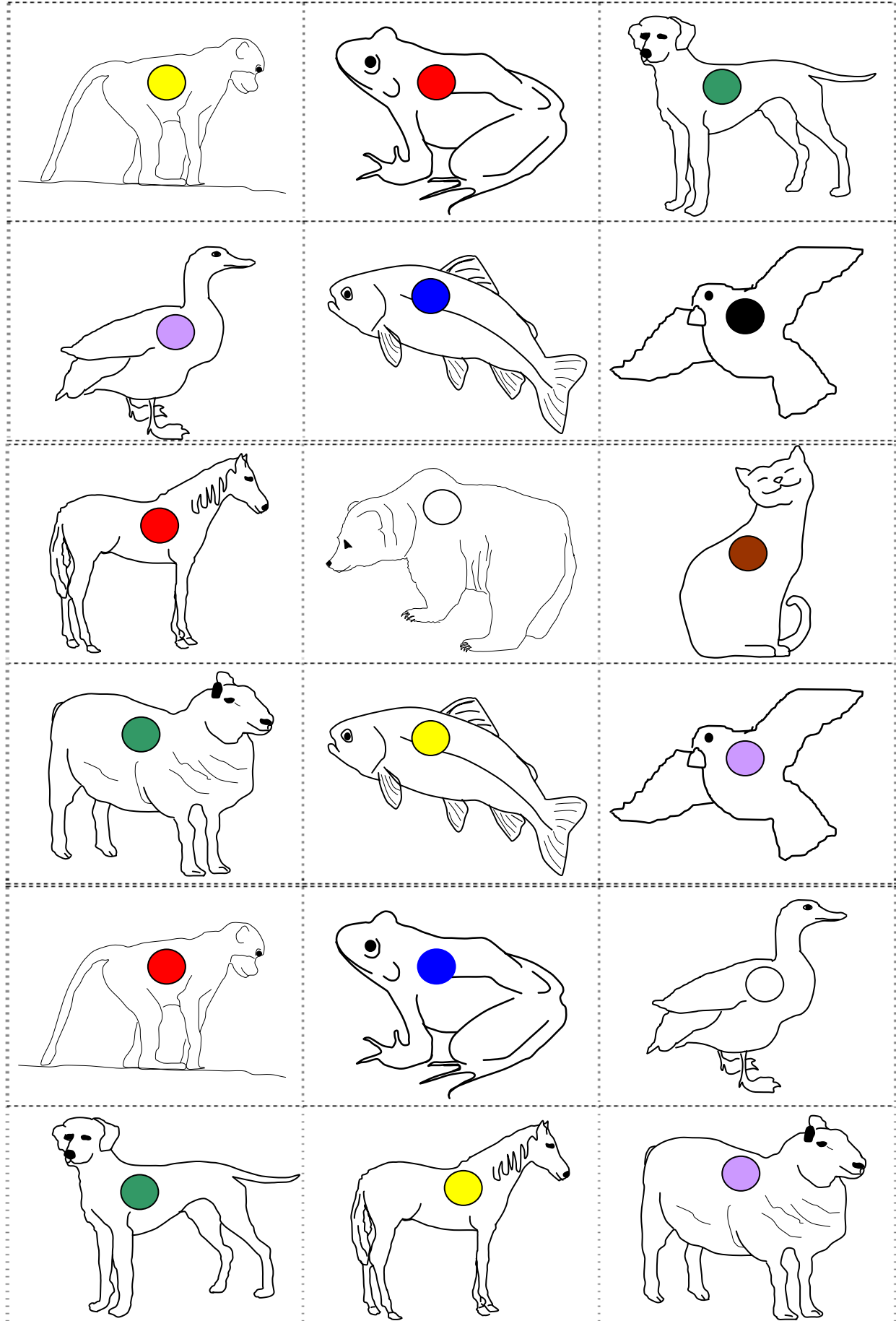


Brown Bear, Brown Bear, What Do You See? Séance 5 – Fiche Bingo 1/2 cartons





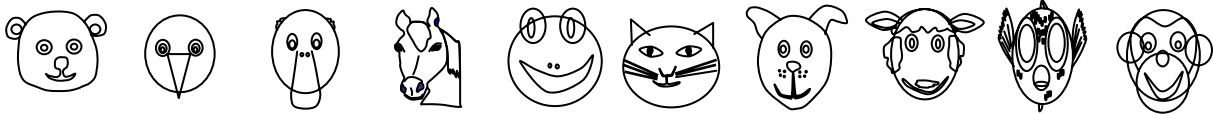
Brown Bear, Brown Bear, What Do You See? Séance 5 – Fiche Bingo 2/2 cartes





✂ .....

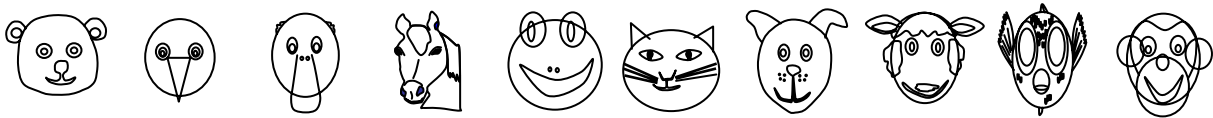
....., what do you see?



I see a ..... looking at me.

✂ .....

....., what do you see?



I see a ..... looking at me.

✂ .....

....., what do you see?



I see a ..... looking at me.

## Prolongements

- Écrire une histoire sur le même modèle en changeant les couleurs et l'ordre des animaux.
- On peut également faire fabriquer un nouvel album pour la classe avec de nouveaux animaux. Chaque élève crée sa propre page à l'aide d'un traitement de texte et d'un scanner pour l'illustration.
- Faire mémoriser la comptine suivante :

Sur l'air de **The hen is white**

The hen is white  
The bird is black  
The fish is grey  
Now turn your back  
The cat is grey  
The mouse is brown  
The dog is white  
Now turn around.

The frog is green  
The duck is black  
The bird is blue  
Now turn your back  
The cat is green  
The duck is red  
The frog is blue  
Now touch your head.

