

EXPLOITATION EN MATERNELLE D'UN ALBUM EN ANGLAIS

Spot can count d'Eric HILL

Aide à la préparation :

Il existe sur internet des enregistrements audio et vidéo de cet album (par exemple sur YouTube).

Objectifs travaillés :

Lexique : les nombres de 1 à 6 (mais on peut aller jusqu'à 10 selon les compétences des élèves) et les expressions topologiques (*in, on, behind*)

N.B. : on pourrait aussi travailler les animaux de la ferme mais nous n'avons pas choisi cette entrée (cf. exploitation de l'album *Brown Bear, what do you see?* d'Eric Carle)

Structures langagières : *How many are there? There are ...*

Fenêtre culturelle : toutes les comptines et chants qui traitent du domaine des nombres (*'One, two, buckle my shoe', 'Ten little Indians'* etc.)

Démarche proposée :

- Lecture offerte collective, puis reprise des éléments lexicaux choisis (séances sur les nombres et séances sur les expressions topologiques)

- L'appropriation lexicale se fait de manière traditionnelle par écoute du maître et répétitions successives. Cette première phase se fait collectivement.

- Thème des nombres :

- Utiliser, dans un premier temps, un dé géant (comme un dé en mousse de grand format pour la classe ou un dé fabriqué en papier) modifié de 1 à 3 uniquement, avec les constellations correspondantes. Demander en utilisant la structure grammaticale : *How many dots are there (on the dice)? There are ... dots.*

- Fabriquer 6 flashcards d'un même élément, reprenant des mots connus des élèves (appris lors d'autres séances) de manière à les dénombrer.

Exemple : le maître montre 3 cartes de chien. Il demande *How many dogs are there?* Les élèves répondent *There are ... dogs.* On vérifie en dénombrant *One, two, three* etc. Puis le maître peut ajouter de 1 à 3 cartes et demander le nombre obtenu. Même procédure.

- Jeu de devinettes : on fabrique des cartes composées de 1 à 6 éléments répétés à l'identique (exemple : une carte avec un chien en 4 exemplaires). Les enfants jouent à deux. Le premier tire une carte et la montre à l'autre. Il lui demande *How many dogs are there?* L'autre joueur les compte et répond *There are ... dogs.* On vérifie en dénombrant collectivement *one, two, three* etc. On change les rôles.

- Dictée de nombres : les élèves disposent d'une fiche avec plusieurs rangées d'un même

élément. Le maître énonce un nombre de 1 à 6 et les enfants colorient autant d'éléments sur la même ligne que demandé.

- Activité motrice : un groupe d'élèves se met en file indienne derrière une série de 6 cerceaux (**hoops**) alignés. Un élève, meneur de l'activité, énonce le nombre figurant sur une carte qu'il a piochée. Le premier élève de la file doit alors sauter dans autant de cerceaux. Les autres élèves énumèrent la suite des nombres au fur et à mesure des sauts. On montre la carte du nombre pour valider.

Exemple : un élève meneur dit **four**. Le maître dit **Now, you jump in the four hoops**. L'élève actif saute dans 4 cerceaux et les autres élèves de l'atelier comptent **One, two, three, four** simultanément et l'élève meneur valide en montrant la carte.

- Apprentissage de la chanson pour compter : 'Ten little Indians'

One little, two little, three little Indians
Four little, five little, six little Indians
Seven little, eight little, nine little Indians
Ten little Indian boys.
One little, two little, three little Indians
Four little, five little, six little Indians
Seven little, eight little, nine little Indians
Ten little Indian girls.

- Thème des expressions topologiques :

- Jeu collectif du Simon says. Le maître (dans un second temps, on peut imaginer un élève meneur de jeu) énonce une position (**in, on** ou **behind**). Les élèves doivent placer leurs deux mains à l'endroit annoncé (**Put your hands in your pockets! ... on your head! ... behind you!**).

- Les élèves disposent d'une boîte et d'un peluche de chien. En binôme, l'un demande à l'autre de placer son chien dans, sur ou derrière la boîte (**Put the dog in/on/behind the box**).

Prolongements possibles :

- Réemployer conjointement les deux lexiques mémorisés. Dans la salle de motricité, créer un parcours où il faut sauter dans (**in**) des cerceaux en indiquant le nombre de sauts (de 1 à 6), marcher sur (**on**) autant de cubes de motricité (qu'on nommera **boxes** pour simplifier) que le nombre indiqué et se placer au signal derrière (**behind**) un cerceau ou un cube.

- On pourra avoir recours aux différents jeux permettant de réactiver la comptine numérique en anglais.

- Exploitation des premières pages de l'album *One is a crab, ten is a snail. A counting by feet book*, Candlewick Press.