

# OUTILS PÉDAGOGIQUES

**APPRENDRE L'ANGLAIS - CYCLE 2** propose, pour chaque thème, trois types d'outils pédagogiques :

- des flashcards,
- des fiches d'activités à faire pratiquer en classe (selon les 5 compétences du CECRL),
- des fiches spécifiques récapitulatives (points de grammaire et conjugaison, répertoires de phonologie).

Ces outils sont accompagnés de **supports audio** qui aident les enseignants à s'approprier la prononciation du lexique et des structures langagières ; à découvrir avec les élèves des textes, des comptines et des chansons traditionnelles ; à travailler avec eux, en phonologie, la reconnaissance et la restitution la plus fidèle possible de sons particuliers.

## 1. Les flashcards

Les flashcards permettent la mise en place du lexique servant de base à l'étude de structures grammaticales. De nombreuses activités avec la classe peuvent être organisées, telles que :

Flashcards : [en fin de classeur](#)  
Fichiers audio : [à télécharger](#) (voir pages thématiques)



### ÉCOUTER

<b>Look and listen!</b>	Montrez les images une par une à la classe. S'il s'agit d'une séance dont l'objectif est d'acquérir du lexique, donnez le mot qui accompagne la carte. S'il s'agit d'une séance portant sur une structure langagière, reformulez celle-ci en modifiant le lexique en fonction de l'image. Les élèves écoutent en silence.
<b>Point to ...!</b>	Placez les images à différents endroits de la classe. Donnez un mot ou une expression : les élèves pointent du doigt l'image correspondante.
<b>Listen and raise the card!</b>	Chaque élève dispose d'une carte. Il lève sa carte lorsqu'il entend le mot ou l'expression qui correspond.
<b>Show me ...!</b>	Les images sont disposées dans la classe. Donnez un mot ou une expression. Les élèves montrent du doigt la carte qui correspond.
<b>Raise the card when you hear the word or the sentence!</b>	Les élèves disposent de plusieurs images. Le maître donne un mot ou une expression. Ils lèvent la carte qui correspond.
<b>Order !</b>	Fixez les images au tableau dans le désordre. Les élèves viennent les placer dans l'ordre que vous leur indiquez.



### PARLER AVEC AUTRUI (avec l'enseignant ou entre élèves)

<b>What's this?</b>	Montrez l'image. Les élèves, individuellement ou collectivement, donnent sa signification.
<b>Answer!</b>	Montrez une image et posez une question. Individuellement ou collectivement, les élèves répondent.
<b>Question or answer!</b>	Distribuez les images à des élèves. Ils posent la question relative à la carte ou à la leçon du jour à un élève de leur choix. Celui-ci répond puis prend la carte. C'est à lui de poser une question à un autre élève de son choix.
<b>What can you see?</b>	Les élèves décrivent ce qu'ils voient.
<b>What's missing?</b>	Fixez les images au tableau. Les élèves ferment les yeux. Enlevez une ou plusieurs cartes. Les élèves doivent retrouver celle(s) manquante(s).

<b>Point to !..</b>	Placez les images à différents endroits de la classe. Donnez un mot ou une expression : les élèves pointent du doigt l'image correspondante.
<b>Listen and raise the card!</b>	Chaque élève dispose d'une carte. Il lève sa carte lorsqu'il entend le mot ou l'expression qui correspond.
<b>Show me !..</b>	Les images sont disposées dans la classe. Donnez un mot ou une expression. Les élèves montrent du doigt la carte qui correspond.
<b>Raise the card when you hear the word or the sentence!</b>	Les élèves disposent de plusieurs images. Le maître donne un mot ou une expression. Ils lèvent la carte qui correspond.
<b>Order!</b>	Fixez les images au tableau dans le désordre. Les élèves viennent les placer dans l'ordre que vous leur indiquez.
<b>Mime!</b>	Un élève choisit une carte et mime le mot ou l'action. Ses camarades doivent deviner.
<b>Guess!</b>	Cachez partiellement une image. Les élèves doivent deviner et dire le mot ou l'expression qui correspond.
<b>Memory game (jeu collectif)</b>	Fixez les images et le lexique au tableau, face cachée. Chacun leur tour, les élèves retournent deux cartes et tentent de retrouver l'image ou le mot correspondant.

## 2. Les fiches d'activités

Fiches d'activités + Fichiers audio :  
à télécharger (voir pages thématiques)

Les fiches d'activités sont à distribuer aux élèves. Elles permettent de pratiquer les 5 compétences du CECRL de façon variée et progressive. Pour faciliter la préparation de la séance, l'enseignant peut télécharger un aperçu global de ces fiches, au format PDF (<http://g5.re/cyg>).



### ÉCOUTER

<b>Listen and tick</b>	Donnez oralement une série de mots. L'élève ne coche sur sa fiche que les cases des mots qu'il a entendus.
<b>Listen and number</b>	Citez oralement les mots correspondant aux images. L'élève numérote les images dans l'ordre.
<b>Bingo</b>	Les élèves disposent de grilles différentes. Citez oralement les mots correspondant aux images dans un ordre aléatoire. Chaque enfant coche ce qu'il a entendu ou place un jeton sur la case correspondante. Dès qu'une ligne horizontale ou verticale est complète, l'élève lève la main et crie : "Bingo !"
<b>Listen and draw</b>	L'élève dessine ce que vous demandez.
<b>Listen and colour</b>	L'élève colorie l'image que vous citez.
<b>Listen and raise the card</b>	Chaque élève dispose d'une carte. Il la lève dès qu'il entend le mot ou l'expression qui lui correspond.



### PARLER AVEC AUTRUI

<b>Choose and say</b>	L'élève A choisit une image dans sa tête. L'élève B doit deviner celle dont il s'agit en lui posant des questions. Les élèves jouent à tour de rôle.
<b>Ask and guess</b>	Les élèves A et B disposent individuellement de plusieurs images. Chacun à leur tour, ils posent des questions pour découvrir les images de l'autre.
<b>Happy family</b>	Les enfants jouent au jeu de 7 familles : ils posent des questions chacun à leur tour pour obtenir une famille complète.

<b>Make a survey</b>	L'élève mène l'enquête auprès de ses camarades : il pose des questions et note les réponses qu'il reçoit.
<b>Simon says</b>	La version anglaise du jeu "Jacques a dit".
<b>Mime and say</b>	L'élève mime une action, un mot, une phrase ; un autre élève doit dire ce dont il s'agit.



### PARLER EN CONTINU

<b>Learn and say</b>	L'élève apprend les textes choisis (chants, comptines, saynètes) et s'exerce à les dire oralement, seul ou en groupe.
<b>Describe</b>	L'élève décrit ce qu'il voit avec les mots qu'il connaît.
<b>Sing a song</b>	Les élèves apprennent des chansons à l'aide des fichiers audio.



### LIRE

<b>Read and match</b>	L'élève relie un mot à une image, une phrase à une image, une question à une réponse.
<b>Read and draw</b>	L'élève dessine ce qui lui est demandé par écrit.
<b>Read and colour</b>	L'élève colorie ce qui lui est demandé par écrit.
<b>Read and tick</b>	L'élève coche la case correspondant à la bonne image ou à la bonne phrase.
<b>Memory game</b>	L'élève associe un mot à une image.



### ÉCRIRE

<b>Write the words</b>	L'élève recopie sans se tromper les mots correspondant à la bonne illustration.
<b>Answer</b>	L'élève répond par écrit aux questions posées.
<b>Write the question</b>	L'élève écrit la question qui correspond aux réponses données.
<b>Write a message</b>	L'enfant reconstitue un message à l'aide des mots donnés.

## 3. Fiches spécifiques

Fiches + Fichiers audio :  
à télécharger (voir pages thématiques)

Les points fondamentaux abordés dans chaque thème sont rassemblés sur ces fiches spécifiques. Les élèves peuvent en garder une trace en les collant sur leur cahier d'anglais.



### FICHES DE GRAMMAIRE

Ces fiches reprennent un point de grammaire ou de conjugaison travaillé en classe dans le cadre de la pratique raisonnée de la langue (PRL). Elles permettent d'institutionnaliser puis de mémoriser des règles simples et élémentaires.



### FICHES DE PHONOLOGIE

Ces fiches répertorient les sons intéressants que l'on trouve dans les mots nouveaux. Ces sons sont associés à des familles de mots qu'il paraît opportun de dire en boucle afin de s'exercer à les entendre ou à les prononcer. L'enseignant peut, s'il le souhaite, recourir aux fichiers audio.