

Where's Freddy? - A Lift-the-Flap Book for Easter

CE1, CE2 / Anglais



Au cours de cette séquence pédagogique, les élèves créent un livret avec des volets à soulever sur le thème de Pâques. Ils dissimulent le personnage Freddy sous certains volets et font deviner à leurs camarades où il se cache.

Séquence conçue par Martine Bordron, conseillère pédagogique, académie de Besançon, circonscription de Dole 1.

Projet (tâche finale) :

Fabriquer un livret ludique avec des volets à soulever sur le thème de Pâques. Il s'agit de cacher puis de faire découvrir le petit œuf Freddy.

Prérequis

Les couleurs, les chiffres, le vocabulaire usuel de la salle de classe (*table, bag, chair...*).

Connaissances

- découvrir quelques aspects des traditions britanniques autour de Pâques, dont le lapin de Pâques (*Easter Bunny*) ;
- le vocabulaire de la salle de classe, les parties du visage, la famille, quelques prénoms.

Grammaire :

- la forme interrogative : les questions en "Where's... ?" ;
- l'impératif ;
- les prépositions de lieu ;
- l'article "the" ;
- la place de l'adjectif de couleur ;

Phonologie :

- schéma descendant de la question en WH- ;
- réalisation du [i] dans la liaison *the egg* ;
- production du [tʃ] dans *chair* ;
- discrimination des phonèmes [nʃ] dans *nose* et [aʃ] dans *mouth* ;
- bonne réalisation du phonème [mʃstʃ] et de l'accent tonique dans *moustache* [mʃstʃ].

Prolongements pédagogiques

Collaboratif :

faire une chasse à l'œuf en anglais avec d'autres classes dans la cour de l'école.

Séance 1 - The Egg Hunt

Tâche(s) de la séance :

Faire une chasse à l'œuf dans la classe.

Réactivation : les élèves connaissent déjà le jeu "Simon says", le vocabulaire des objets usuels de la salle de classe (*table, bag, chair*) et les nombres de 1 à 10.

Activité(s) langagière(s) : comprendre, réagir et parler en interaction orale.

Capacités : répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers.

Connaissances

a - Culture : découvrir quelques aspects des traditions britanniques autour de Pâques, notamment le personnage de *Easter Bunny*.

b - Lexique : *book, bag (school bag), table, chair, box, egg, basket, right, wrong*.

c - Syntaxe : *Where's? Point to...*

d- Grammaire : la forme interrogative (*Where's...?*) ; l'impératif ; les prépositions de lieu (*in, on, under*,

behind) ; l'article "*the*"

e - Phonologie : le schéma descendant de la question "*Where's...?*" ; la réalisation du [i] dans la liaison "*the egg*" et reproduction du son [tʔ] dans "*chair*".

Supports et matériel :

- affiche représentant "*the Easter Bunny*" avec son panier d'œufs ([annexe 0](#)) ;
- des objets de classe : table, chaise, cartable, boîte, livre ;
- un panier et des œufs (6 œufs en plastique pour la dinette).

Organisation spatiale : en classe entière puis par groupes.

Prolongements pédagogiques : faire une chasse à l'œuf dans la cour de l'école avec des œufs en chocolat.

Précision : Pour débiter la séquence, le professeur pourra demander aux élèves (à l'aide de l'[annexe 0](#) page 1) : "Qui apporte les œufs de Pâques aux enfants britanniques ?". Après plusieurs suggestions, il livrera la réponse ([annexe 0](#), page 2) : *Easter Bunny*.

Déroulement de la séance

Durée	Capacités et activités	Déroulement et prise de parole de l'enseignant	Prise de parole et activités des élèves
10 minutes	Découvrir les prépositions de lieu. Donner des consignes. Exécuter des consignes.	<i>Where's the egg?</i> - Introduire : <i>in, on, under, behind</i> . - Le professeur utilise une boîte et un œuf pour introduire les quatre prépositions en répétant la question " <i>Where's the egg?</i> " et en apportant la réponse " <i>under the box</i> ", " <i>in the box</i> "... - Le professeur fait deviner les prépositions en fonction de la place de l'œuf. - Un élève volontaire vient positionne l'œuf en fonction des indications données par ses camarades. - Changer d'élève au bout de 3 consignes.	Les élèves répètent les prépositions. À tour de rôle des élèves positionnent un œuf en fonction des consignes données par ses camarades.
5 minutes	Découvrir du nouveau vocabulaire. Donner et répondre à des consignes.	<i>Hiding Places</i> Introduire : <i>point to</i> . Dans la classe, le professeur montre les objets suivants en les nommant : <i>bag, basket, table, chair, box, book</i> . Le professeur fait venir un élève devant la classe, " <i>the robot</i> ". Il doit montrer les objets que ses camarades lui indiquent. Demander à plusieurs élèves de jouer le rôle de " <i>robot</i> ". Donner des appréciations : <i>right!</i> ; <i>wrong!</i>	Écoute et répétition chorale du nouveau vocabulaire. Tous les élèves participent en donnant des indications à leurs camarades.

Durée	Capacités et activités	Déroulement et prise de parole de l'enseignant	Prise de parole et activités des élèves
10 minutes	Comprendre, réagir et parler en interaction.	<p>Bunny Says...</p> <p>Mettre en place un jeu de <i>Simon Says...</i> transformé en <i>Bunny Says...</i></p> <p>L'enseignant montre l'exemple avec l'aide d'un élève : il indique à l'élève où cacher l'œuf : <i>Bunny says... in the box, on the chair, behind the book, etc.</i></p> <p>Un élève vient ensuite au tableau et prend le rôle de "Bunny".</p>	Deux élèves à la fois participent : l'un joue le rôle de "Bunny" en donnant les indications pour cacher l'œuf et l'autre exécute les consignes. Le reste de la classe est témoin et encourage : <i>right ! ; wrong !</i>
25 minutes	Utiliser des phrases proches des modèles appris.	<p>The Egg Hunt</p> <p>La classe est organisée en 2 équipes de 8 à 10 élèves. L'équipe A cache les œufs (autant d'œufs que d'élèves) et l'équipe B doit retrouver les œufs. On inverse ensuite les rôles.</p> <p>La recherche des œufs ne doit pas dépasser 10 minutes par groupe.</p> <p>Un joueur à la fois part à la recherche d'un œuf et doit donner l'indication correcte en anglais pour gagner l'œuf.</p> <p>À la fin du jeu, chaque équipe compte ses œufs en anglais.</p>	Avant de ramasser les œufs qu'ils ont trouvés, les élèves doivent indiquer où ils sont dissimulés (<i>under the table, in the bag...</i>).

Séance 2 - Guessing Game

Tâche(s) de la séance : Jouer au jeu du portrait (Guessing Game) en pair work.

Activité(s) langagière(s) : comprendre, réagir et parler en interaction orale, lire.

Capacités : répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers, comprendre des consignes.

Connaissances

a - Culture : découvrir quelques aspects des traditions britanniques autour de la fête de Pâques et des jeux traditionnels, ici le jeu *hot potato* (la patate chaude) transformé en *hot egg* pour l'occasion.

b - Lexique : *book, bag, table, chair, box, egg, basket, right, wrong.*

c - Syntaxe : *Where's the egg?*

d - Grammaire :

- forme interrogative (*Where's...?*) ;
- les prépositions de lieu *in, on, under, behind* ;
- l'article *the* ;
- la place de l'adjectif de couleur .

e - Phonologie :

- le schéma descendant de la question "*Where...?*"

- la réalisation du [i] dans la liaison "the egg", mais pas devant une couleur "Where's the red egg?"

Support et matériels :

- des œufs en plastique colorés (rouge, bleu, vert, jaune, marron, noir...);
- les flashcards représentant des œufs colorés ([annexe 3](#)) et les cachettes utilisées en classe dans la séance précédente ([annexe 1](#));
- les flashcards représentant un œuf rouge dissimulé dans les différentes cachettes ([annexe 1.1](#));
- une planche de six cartes à découper pour mettre en œuvre le *guessing game* ([annexe 1.2](#))

Organisation spatiale : en classe entière et par groupes de deux.

Prolongements pédagogiques : faire réaliser une affiche faisant figurer un *Easter Bunny*, des objets dessinés et des œufs cachés un peu partout avec des flèches précisant l'endroit où ils se trouvent.

Remarque : la production d'une longue phrase du type "the red egg is on the chair" est difficile. La production de blocs lexicalisés est suffisante pour cette activité ("red egg", "on the chair"...).

Déroulement de la séance

Durée	Capacités et activités	Déroulement et prise de parole de l'enseignant	Prise de parole et activités des élèves
10 minutes	Participer à un jeu.	The Red Egg Les élèves sont assis en cercle ou à leur table s'ils sont trop nombreux. Le professeur fait répéter les couleurs : <i>red, blue, green, yellow, brown, black</i> . Jeu <i>The Red Egg</i> : il s'agit d'une variante de « la patate chaude ». Les joueurs sont en cercle. Sur fond musical, chaque élève doit se transmettre les œufs colorés le plus vite possible, en en nommant la couleur. Tous les œufs sont chauds, surtout le rouge. Quand la musique s'arrête le joueur qui à l'œuf rouge en main est éliminé.	Les élèves répètent les couleurs. Chaque élève dit à voix haute la couleur de l'œuf qu'il reçoit de son voisin immédiat.
10 minutes	Répondre à des questions et en poser.	Where's the Red Egg? À l'aide des flashcards de l' annexe 1 , le professeur fait renommer les cachettes de la séance1 : <i>book, bag, table, chair, box, basket</i> . À l'aide de l' annexe 2.1 , le professeur fait renommer les prépositions : <i>in, on, under, behind</i> . Le professeur affiche/vidéoprojette les flashcards les unes après les autres (annexe 1.1). Il demande : <i>Where's the red egg?</i> Le professeur affiche/vidéoprojette les quatre	Les élèves donnent le nom des cachettes Ils répètent les propositions de lieu. Ils répondent aux questions du professeur : <i>under the table / in the box...</i>

Durée	Capacités et activités	Déroulement et prise de parole de l'enseignant	Prise de parole et activités des élèves
15 minutes	Parler en continu : Utiliser des phrases proches des modèles appris	<p>Guessing Game</p> <p>Il s'agit de jouer au jeu du portrait en <i>pair work</i>. Le professeur distribue une planche de cartes (annexe 1.2) à chaque élève. Les cartes sont découpées pour constituer un jeu de 6 cartes (le professeur peut proposer un nombre de cartes plus important).</p> <p>L'élève A pioche une de ses cartes mais ne la montre pas à son partenaire. Il la décrit à l'élève B : <i>(the) green egg (is) in the box...</i> L'élève B doit retrouver la carte décrite dans son propre jeu et la montrer à l'élève A. Une fois la paire de cartes identiques retrouvée, elle est mise de côté. Les élèves continuent le jeu jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de cartes.</p>	<p>Chaque élève indique à son partenaire l'endroit où il a dessiné ses œufs : <i>(The) red egg (is) on the chair / (the) blue egg (is) in the box...</i></p> <p>À la fin de l'activité les élèves collent les cartes utilisées pour le jeu dans leur cahier et écrivent la légende correspondant à chaque carte. Exemples de légendes : "<i>on the chair / under the table / in the box...</i>"</p>

Séance 3 - The Egg Game

Tâche(s) de la séance : Jouer à The Egg Game, inspiré du jeu anglais The Beetle Game et qui ressemble à notre jeu français Le Cochon qui rit.

Réactivation : les chiffres jusqu'à 10.

Activité(s) langagière(s) : comprendre, réagir et parler en interaction orale.

Capacités :

- répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers, ;
- comprendre et donner des consignes.

Connaissances

a - Culture: découvrir quelques aspects des traditions britanniques autour de Pâques et des jeux traditionnels, ici *The Beetle Game* (équivalent du jeu français Le Cochon qui rit) et transformé en *The Egg Game* pour Pâques

Lexique : *the egg family, here, eyes, ears, nose, mouth, moustache, hair, Scott.*

Syntaxe : *point to...*

Grammaire : l'impératif

Phonologie : bien différencier les phonèmes dans *nose* [nəʊ] et dans *mouth* [maʊ] bonne réalisation du phonème [a:] et de l'accent tonique dans *moustache* [məʊstʃ:ʃ]. Différencier la prononciation [hɑ:] de *ear*, [hɑ:] de *hair* et [aɪz] de *eyes*.

Le site internet www.collinsdictionary.com donne la possibilité d'entendre tous les mots du dictionnaire (taper le mot dans la fenêtre puis cliquer sur l'icône rouge en regard de la transcription phonétique).

Supports et matériel : un dé pour le jeu, les règles du jeu *The Egg Game* ([annexe 4](#)).

Organisation spatiale : en classe entière et par deux

Prolongements pédagogiques : faire une affiche avec des œufs-personnages différents à qui on donne des noms.

Déroulement de la séance

Durée	Capacités et activités	Déroulement et prise de parole de l'enseignant	Prise de parole et activités des élèves
5 minutes		The Egg Family Le professeur dessine au tableau trois œufs de tailles différentes : un gros, un moyen et un petit. Il présente les trois œufs : <i>This is the Egg family</i> . Il montre et nomme le plus gros des trois œufs : <i>This is Scott</i> .	
5 minutes	Acquérir le vocabulaire des différentes parties du visage.	Scott, the father Le professeur dessine les différentes parties du visage de Scott en les nommant et en les faisant répéter par les élèves : <i>eyes, ears, nose, mouth, moustache, hair...</i>	Les élèves répètent les différentes parties du visage.
10 minutes	Poser des questions. Répondre à des consignes.	Where's the...? Le professeur demande à quelques élèves de venir à tour de rôle au tableau. Il leur demande de montrer où se trouvent les différentes parties du visage sur l'œuf Scott : <i>Point to the nose! Point to the eyes!...</i> Depuis leur place, les élèves prennent le relais et donnent des instructions similaires à un camarade resté au tableau. Celui-ci exécute les ordres en pointant la partie du visage correspondant.	Tous les élèves participent et donnent un ordre : <i>Point to the nose! Point to the ears!...</i> On commente les actions de l'élève au tableau : <i>right /wrong</i> .
15 minutes	Comprendre les règles d'un jeu et suivre les instructions.	The Egg Game L'objectif est de reconstituer la tête de Scott à l'aide d'un dé et d'une règle simplifiée à la manière du jeu : « Le Cochon qui rit ». Règle du jeu : une face du dé correspond à une partie du visage. La classe est divisée en deux équipes. Un élève est nommé dessinateur pour chaque équipe. Il dessinera les parties du visage sur l'œuf vide au tableau. Le professeur affiche/ vidéoprojette au tableau ou sur le TNI la règle du jeu (annexe 4) et deux formes d'œufs vides. Chaque équipe lance le dé à tour de rôle. L'élève au tableau dessine la partie du visage désignée par le lancé de dé de son équipe. Lorsque que le dé désigne une partie du visage déjà dessinée, l'équipe passe son tour. L'équipe qui complète son personnage en premier gagne la partie. le jeu peut être refait en pair work (un joueur contre l'autre).	Les élèves donnent le chiffre du dé (<i>one, two, three, four, five, six</i>) et la partie du visage à dessiner qui correspond (<i>eyes, hair, ears, mouth, nose, moustache</i>). On commente les réponses : <i>right/wrong</i> .

Séance 4 - A Portrait of the Egg Family

Tâche(s) de la séance : Dessiner les membres de la famille Egg.

Réactivation : le lexique de la famille, les parties du visage.

Activité(s) langagière(s) : comprendre, réagir et parler en interaction orale

Capacités :

- répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers ;
- comprendre et donner des consignes.

Connaissances

a - Culture : les prénoms des personnages (Scott, Daisy, Freddy).

b - Lexique : *the Egg family, eyes, ears, nose, mouth, moustache, hair, Scott, father, mother, baby, Scott, Daisy, Freddy...*
Here / Well done!

c - Syntaxe: *Where's the father? Where's Scott? Where's Daisy?...*

d - Grammaire : *Where's...? L'impératif (Touch your...)*

e - Phonologie : la réalisation du phonème [ʔ] dans "*touch*".

Supports et matériel : cahier d'anglais, feutres de couleur.

Organisation spatiale : en collectif et en groupes.

Prolongements pédagogiques : faire une affiche pour la classe avec les trois membres de la famille Egg dessinés. Écrire le nom sous chaque personnage et éventuellement le titre "*Portrait of the Egg family*".

Déroulement de la séance

Durée	Capacités et activités	Déroulement et prise de parole de l'enseignant	Prise de parole et activités des élèves
5 minutes	Écouter et répéter des mots nouveaux.	Scott the father Trois œufs vides sont dessinés/affichés/vidéoprojetés au tableau du plus gros au plus petit. Le professeur demande : " <i>Where's Scott ?</i> " (Scott est le plus gros des trois). Le professeur introduit les noms des autres membres de la famille en ne dessinant que les cheveux : <i>father, mother, baby</i> . Un élève vient au tableau, ses camarades lui posent des questions " <i>Where's Scott?</i> ".... Le professeur écrit le prénom correspondant à chaque œuf : Scott, Daisy, Freddy.	Les élèves écoutent et répètent les mots nouveaux : <i>father, mother, baby. Scott, Daisy, Freddy</i> .

Durée	Capacités et activités	Déroulement et prise de parole de l'enseignant	Prise de parole et activités des élèves
5 minutes	Répondre à des questions.	<p>Where's...?</p> <p>Les trois œufs vides sont affichés/projetés au tableau.</p> <p>Le professeur demande à un élève de venir au tableau. Le professeur demande : <i>Where's Scott? Where's the mother? Where's Daisy? Where's the baby? Where's the father? Where's Freddy?</i></p> <p>À la fin de l'activité, faire écrire le nom des personnages sous chaque œuf.</p>	L'élève au tableau désigne l'œuf correspondant au personnage demandé par le professeur.
10 minutes	Suivre des instructions simples.	<p>Touch your...</p> <p>Jeu du robot : un élève vient au tableau et répond aux consignes du professeur : <i>Touch your nose...</i></p> <p>Les camarades de classe prennent le relais du professeur. Quand l'élève au tableau se trompe, il est remplacé par un autre camarade.</p>	Tous les élèves participent. Chacun donne une consigne son tour venu : <i>"Touch your nose, touch your mouth..."</i> On commente les réponses : <i>right / wrong / Well done!</i>
20 minutes	Suivre des instructions. Faire des descriptions de personnages.	<p>A Portrait of the Egg Family</p> <p>La classe est divisée en trois groupes. Chaque groupe doit inventer la description d'un personnage de la famille Egg en précisant les couleurs.</p> <p>Groupe A : nouvelle description de Scott Groupe B : description de Daisy Groupe C : description de Freddy</p> <p>Chaque groupe dispose de 5 minutes pour se mettre d'accord sur la description du personnage qu'il devra dicter aux autres groupes et le dessine sur une feuille A4.</p> <p>Puis chaque rapporteur d'équipe décrit son personnage aux autres groupes qui doivent le dessiner sur une feuille.</p> <p>À la fin de l'activité, on compare les dessins réalisés à partir des descriptions orales avec les originaux.</p> <p>Les élèves peuvent reproduire un dessin dans leur cahier et le légèrer les différentes parties du visage.</p>	Les élèves sont en groupes. Ils se mettent d'accord sur une description de personnage qu'ils feront ensuite aux autres. Exemples de productions attendues : - <i>Freddy : red hair , green eyes, nose, mouth...</i> - <i>Daisy: yellow hair, blue eyes, nose, red mouth...</i>

Séance 5 - Where's Freddy?

Tâche(s) de la séance :

Fabriquer le livret de Pâques - The lift-the-flap book: Where's Freddy ?

Réactivation : les cachettes de la classe, les prépositions de lieu, le lexique de la famille, la question : *where's...?*

Activité(s) langagière(s) : comprendre, réagir et parler en interaction orale.

Capacités : répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers.

Connaissances

a - Culture: fabrication d'un livret à partir de la tradition du lapin de Pâques : *the Easter Bunny*.

b - Lexique: *book, bag, table, chair, box, basket in, on, under, behind, the egg family, father, mother, baby, Scott, Daisy, Freddy...*

c - Syntaxe : *Where's Freddy?*

d - Grammaire : *Where's...?*

Supports et matériel : deux feuilles de couleur, la fiche [annexe 6](#) avec les volets du livret à découper, des feutres de couleurs, du ruban adhésif, de la colle.

Organisation spatiale : en individuel et par deux.

Précisions :

- cette séance porte sur la fabrication du livret. Les consignes sont données en français. Ce n'est que dans la partie utilisation de ce livret interactif que les élèves échangent en anglais. L'[annexe 5](#) pourra être affichée/vidéoprojetée au tableau afin de servir de mode d'emploi ;

- les illustrations proposées sur la fiche [annexe 7](#) pourront être utilisées pour décorer les livret des élèves.

Déroulement de la séance

Durée	Capacités et activités	Déroulement et prise de parole de l'enseignant	Prise de parole et activités des élèves
-------	------------------------	--	---

Durée	Capacités et activités	Déroulement et prise de parole de l'enseignant	Prise de parole et activités des élèves
15 minutes	Écrire : Copier des mots isolés et des textes courts	<p>Fabrication du livret</p> <p>1- Plier deux feuilles format A4 l'une dans l'autre pour faire le livret.</p> <p>2- La couverture du livret Écrire : <i>Happy Easter!</i> Écrire le titre du livret : <i>Where's Freddy?</i> Dessiner les deux têtes d'œufs de Scott et Daisy, mais pas celle de Freddy. Faire un point d'interrogation à la place de la tête de Freddy.</p> <p>3- Ouvrir le livret Page 2 (page de droite) : coller trois étiquettes préalablement découpées de la fiche annexe 6. Dessiner Freddy derrière l'une des étiquettes.</p> <p>4 - Tourner la page Page 4 (page de droite) : découper et coller les trois autres étiquettes de la fiche annexe 6. Dessiner Freddy derrière l'une des étiquettes. Les élèves peuvent décorer le livret à leur guise en utilisant des illustrations proposées dans la fiche annexe 7. Le livret est terminé ! Il ne reste plus qu'à l'utiliser !</p>	
15 minutes	Interaction orale : Répondre à des questions et en poser	<p>Utilisation du livret</p> <p>Chacun essaie de faire deviner à l'autre où il a caché Freddy.</p>	<p>Chaque élève essaie de faire deviner à l'autre où il a caché Freddy :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Élève A : <i>Where's Freddy?</i> - Élève B : <i>On the chair?</i> - Élève A (soulève le volet correspondant) : <i>Right/Wrong!</i>

Documents

- [Annexe 0](#)
- [Annexe 1](#)
- [Annexe 2](#)
- [Annexe 3](#)
- [Annexe 4](#)
- [Annexe 5](#)
- [Annexe 6](#)
- [Annexe 7](#)