

anglais cycle 3

NIVEAU 1



Hullabaloo

Nouvelle méthode d'anglais primaire

- un **niveau** pour **2 classes** : CE2 - CM1
- une approche à la fois **linguistique** et **culturelle**
- l'**interdisciplinarité** au cœur du travail de l'élève
- une **évaluation** en lien avec le Cadre Européen Commun de Référence

sommaire

- présentation de la méthode..... **p. 2 à 8**
- extrait du Fichier pédagogique..... **p. 9 à 21**
- bon de commande..... **p. 23**

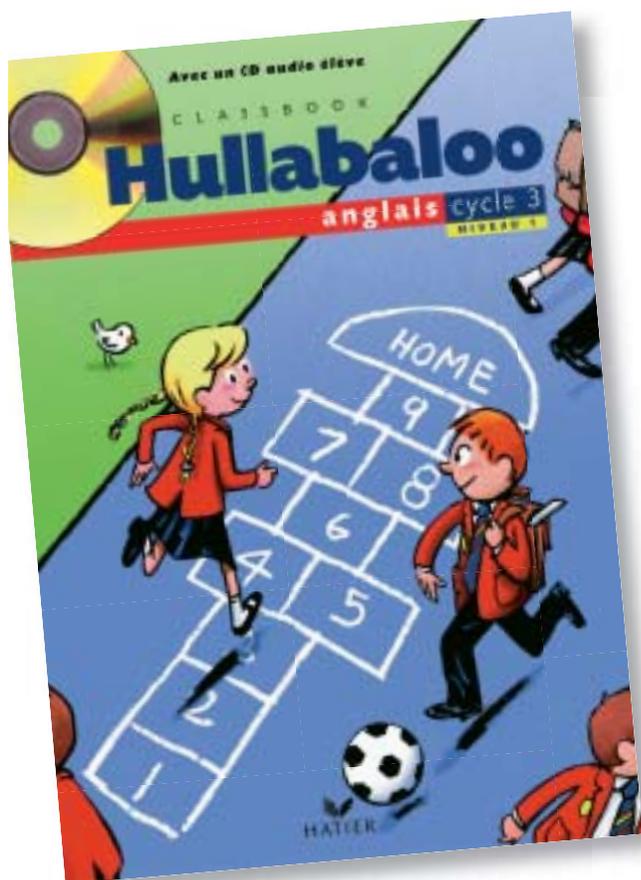


Nouvelle méthode
d'anglais primaire

Hulla

Classbook

- Un **niveau** pour **deux classes**
- **13 «Projects»** motivants dont **3** pour un démarrage rassurant
- Une approche à la fois **linguistique** et **culturelle**
- L'**interdisciplinarité** au cœur du travail de l'élève
- Une **évaluation** qui s'appuie sur les principes du Cadre Européen Commun de Référence



Un CD audio élève intégré

- Les chansons
- Une version karaoké pour chanter seul
- Le vocabulaire du bandeau lexical
- Les virelangues



2 CD audio classe

- Activités phonologiques
- Activités d'écoute et de compréhension orale
- Activités en lien avec des visuels
- Activités de communication pour la classe
- Activités liées aux Posters
- Le contenu du CD élève

Pour entraîner l'écoute,
la compréhension et la mémorisation.



*disponibles en mallette complète ou séparément

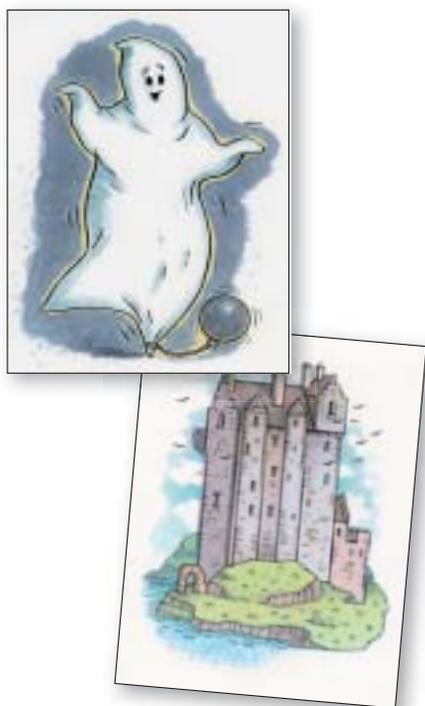
6 Posters

1. Classroom English
2. The English-speaking world
3. The United Kingdom
4. Christmas
5. A school day in Great Britain
6. The first Koala

Avec des Fiches d'activités dans le Fichier pédagogique et des enregistrements complémentaires sur le CD classe

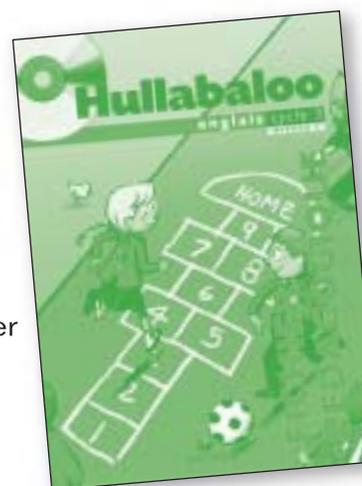
80 Flashcards

Pour découvrir et asseoir le lexique



1 Fichier pédagogique

- Guidage souple pour deux classes
- Accompagnement pas à pas
- Compléments civilisationnels
- Apport du langage classe nécessaire
- Conseils pour utiliser les Posters, les Flashcards...



En annexe :

- Fiches d'activités photocopiables pour l'élève
- Patrons des Workshop
- Évaluations des «Projects» sous forme de tests photocopiables
- Scripts des enregistrements





Hullabaloo

13 « Projects » pour découvrir l'anglais et le monde anglophone

1. Lucky packet

Autour du monde, découvrir les pays de langue anglaise

2. The Circus School

Les nombres, les couleurs

3. Happy Birthday!

La nourriture, les diminutifs

4. Where's Nessie?

Découvrir l'Écosse

5. Happy Christmas!

Noël en Angleterre et en Australie

6. It's Tig Time

Les parties du corps

7. The Chinese New Year

Découvrir une fête chinoise • Les animaux

8. Chat friends

L'alphabet, épeler, écrire des messages

9. Rain, rain, go away!

Le temps qu'il fait • Découvrir les États-Unis

10. The Rainbow Nation

Découvrir l'Afrique du Sud

11. Treasure Hunt

S'orienter dans l'espace

12. Breaktime

La cour et les jeux de récréation

13. The Blue Coyote

Découvrir les Indiens et le désert de l'Arizona

Un «Project» à la loupe :

La rencontre d'univers réels et imaginaires stimulants

Where's Nessie? 4

1. Listen and find

Where's Nessie?

2. Work in pairs

Where's the kilt?

in the castle.

19

Consignes simples

Activité ludique de recherche

Illustration pour aider à la compréhension de l'oral

Activités de communication orale

Des mascottes pour stimuler les interactions

Hullabaloo

*Ancrage culturel :
l'Écosse*

*Mémorisation
d'une chanson
traditionnelle*

*Entraînement
phonologique*

3. Listen and sing



4. Listen and repeat



WORD BANK





Activité ludique
d'écoute et de tri

5. Listen and choose



Bandeau lexical





Jeu collectif

Évaluation en lien avec le Cadre Européen Commun de Référence (voir Fichier pédagogique)

Game **The Scottish Game**

The board game is circular and divided into 13 numbered spaces. The starting space is labeled "START" and contains a yellow pin. Space 1: "What's ...?" with a cartoon man. Space 2: "GO FORWARD ONE" with a die. Space 3: "Where's ...?" with a cartoon man. Space 4: "What's ...?" with a ghost. Space 5: "GO BACK TWO". Space 6: "What's ...?" with a bagpipe. Space 7: "MISS A TURN" with a cartoon man. Space 8: "Where's ...?" with a cartoon man. Space 9: "Where's ...?" with a cartoon man. Space 10: "GO BACK THREE" with a cartoon man. Space 11: "Where's ...?" with a cartoon man. Space 12: "Where are ...?" with a bagpipe. Space 13: "GO BACK TO START" with a cartoon man. The "FINISH" space is a red and yellow plaid pattern. A central image shows a large stone castle. A green pin is at the bottom left. A yellow oval at the bottom right says "TEST → 4".

22

 **Extrait du Fichier pédagogique**

 **Fiches photocopiables :
test 4 et cartes à découper**



PROJET

4

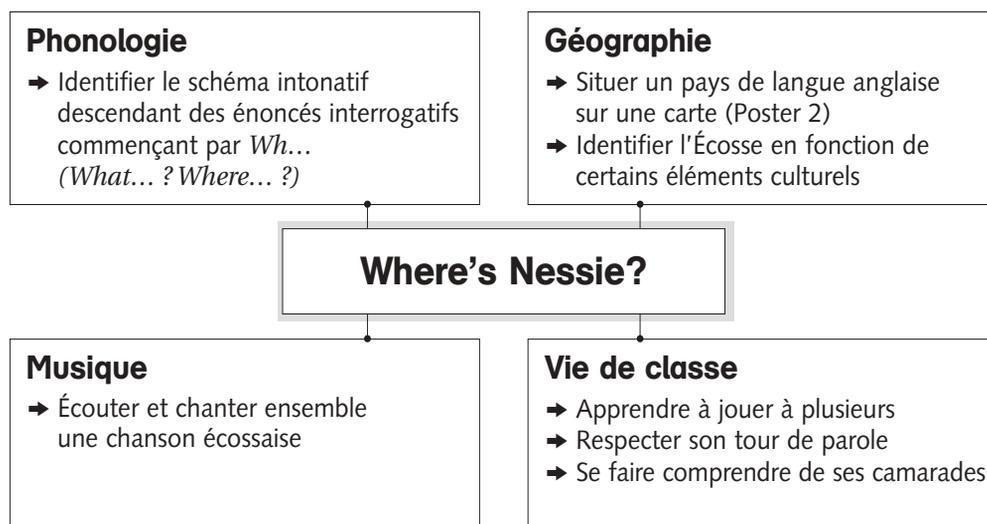
Where's Nessie?



Where's Nessie?

PROJET

4



Fonctions langagières	Structures	Lexique & Word bank	Phonologie	Syntaxe, Morphosyntaxe Vers la prise de conscience du fonctionnement de la langue	Contenus culturels	Workshop
→ Désigner des objets	<i>What's ...?</i>	<i>Scotland Scottish</i>	<i>/w/ Where What</i>	Groupe prépositionnel, le lieu où l'on est : <i>in</i>	L'Écosse et quelques objets culturels emblématiques de cette région (chansons, instruments, climat, noms de clans, etc.)	<i>The Scottish Game</i> (Jeu de l'oie)
→ Localiser des objets	<i>Where's ...? Where are ...? There!</i>	<i>bagpipes ghost mist castle kilt</i>	Les groupes de sens / de souffle avec : <i>in...</i>	Observation comparée de: <i>Where's ...? Where is ...?</i>		
→ Exprimer la peur	<i>I'm scared!</i>	<i>scared loch monster</i>	Schéma intonatif descendant (neutre et objectif) des questions en <i>Wh...</i>			
→ Dire que l'on sait ou ne sait pas	<i>I don't know!</i>	<i>MacGregor</i>				

MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • 3 flashcards des mascottes • 7 flashcards (<i>kilt, bagpipes, castle, loch, monster, ghost, mist</i>) • CD Classe, Pistes 1 à 4 • Jeu de 8 cartes photocopiables (<i>MacGregor, kilt, bagpipes, castle, loch, monster, ghost, mist</i>) • Test 4 photocopiable
DURÉE	4 à 5 séances d'apprentissage de 45 minutes (dont Test 4)
CD ÉLÈVE	<ul style="list-style-type: none"> • 6 mots du bandeau lexical/Word Bank : <i>bagpipes, a ghost, mist, a castle, a kilt, scared</i> • Chanson/Song : <i>Where is the Scottish monster?</i> • Virelangue/Tongue twister : <i>MacGregor meets the monster in the mist.</i>

4

Déroulement des séances

SÉANCE 1

1 Mise en situation : Découverte culturelle : *Scotland*

7 Flashcards : *kilt, monster, castle, ghost, mist, loch, bagpipe*

Avant d'ouvrir le Classbook, introduire le vocabulaire culturel de ce projet en évoquant l'Écosse, avec les flashcards que l'on affichera (au tableau, sur un tableau blanc, ou encore sur une corde à linge tendue en travers de la classe, à hauteur des yeux des élèves).

Questions (en français) :

- D'où viennent ces objets ?
- Où se trouve l'Écosse ?
- Trouvez ce pays sur la carte du Royaume-Uni (Poster 2).

Introduire ici le nom du pays : *Scotland*.



Listen → Écoute et compréhension

Faire écouter les mots enregistrés sur le CD Classe, en montrant en même temps chaque flashcard, pour que les enfants puissent faire le lien entre les images sonores et visuelles.

■ **Script** : *a kilt, a monster, a castle, a ghost, mist, a loch, bagpipes*



Listen and show the flashcard → Vérification de la compréhension

Distribuer les 7 flashcards à 7 élèves et faire entendre les mots. Les élèves lèvent la flashcard nommée. Les élèves sans flashcards pointent le doigt vers la bonne flashcard.

■ **Script** : *a castle, a kilt, a ghost, a monster, mist, bagpipes, a loch*



Listen and repeat → Entraînement phonologique

Faire entendre de nouveau le CD Classe, piste 3 et faire en sorte que les élèves imitent collectivement, puis, si nécessaire, de nouveau individuellement.

■ **Script** : *a kilt, bagpipes, a castle, a monster, a ghost, mist, a loch, Scottish, Scotland*

What's this? → Production d'un mini-dialogue

Les enfants répondent en disant le mot en anglais (On n'emploiera pas la forme « *It's a...* » en CE2).

Distribuer 6 flashcards (enlever le pluriel : *bagpipes*) à 6 élèves et leur demander de poser la question « *What's this?* » à leur voisin de devant ou de derrière (pour favoriser une communication face à face et non côte à côte).

Refaire la même activité avec d'autres élèves pour donner à chacun l'occasion de pratiquer question et réponses.

What's missing? → Vérification des acquis linguistiques

Placer les 7 flashcards en vue. Retirer alors une ou plusieurs flashcards, les élèves ayant les yeux fermés. Ils doivent alors ouvrir les yeux et indiquer celles qui manquent.

Scotland → Vérification des acquis culturels

Pour consolider le vocabulaire, poser quelques questions (en français) sous forme de devinettes. Les réponses seront données en français, puis les mots dits en anglais. Ne pas mélanger les langues, privilégier pour ce faire un changement d'élèves. On peut par exemple distribuer les deux langues en séparant la classe en deux groupes d'élèves :

- Comment appelle-t-on la « jupe » portée par les hommes en Écosse ?
- Où ont habité pendant très longtemps les seigneurs en Écosse comme en France ?
- Comment désigne-t-on un lac en Écosse ?
- Pouvez-vous citer un instrument de musique typiquement écossais ?
- ...

On pourra donner aux élèves quelques informations sur l'Écosse.

Cela pourrait être l'occasion de recherches sur le pays et ses habitants.

**Bon à savoir...**

Castle : Parmi les nombreux châteaux que compte l'Écosse, beaucoup sont en ruines ; les plus célèbres sont sans conteste celui de Balmoral (XVII^e siècle), résidence d'été de la famille royale d'Angleterre depuis son achat par la reine Victoria, et celui d'origine médiévale d'Edimbourg (Edinburgh) abritant aujourd'hui le quartier général des *Royal Scots*.

Mist : L'Écosse est également célèbre par la tradition de légendes et de mythes qui l'habite. Les châteaux hantés par leurs anciens occupants, renforcé par le brouillard épais et omniprésent, que les Écossais appellent *the har*, créent une atmosphère de mystère propice à de nombreuses aventures. Le *mist* est une légère brume, souvent présente sur les landes.

MacGregor : *Mac* signifiant « fils de » et *loch*, « lac d'Écosse », sont des mots d'origine gaélique. Le clan des MacGregor dit descendre d'un fils du Roi Alpin, qui vécut vers 787. Le clan fut surnommé *The Children of the Mist*. Son slogan est : *Gregalach!* Deux musiques de cornemuse célèbrent le clan, *The MacGregors' Gathering* et *MacGregors' Salute*.

Loch : *Loch* est le nom écossais du « lac » (en anglais : *lake*). Mot d'origine gaélique, il se prononce : *loch* [lɔk]; et en écossais [lɔx] et désigne – en général – un lac plutôt en longueur, au fond des vallées écossaises. Le *Loch Ness* est non seulement le lac le plus long et le plus profond du Royaume-Uni, mais il est aussi le plus visité, à cause de la légende du monstre qui habiterait ses eaux. Les Écossais ont baptisé ce monstre, qui aurait été aperçu pour la première fois au VI^e siècle, *Nessie*.



Kilt : Le tartan était initialement porté par les habitants des tribus des *Highlands*, région montagneuse du nord de l'Écosse. Chaque dessin est particulier à un clan. Encore très prisé, le tartan est porté lors des événements nationaux, les mariages ou encore les *ceilidh* (fêtes écossaises où l'on bavarde, danse et chante.) Le tartan du clan MacGregor est rouge avec de fines lignes blanches, traversées de 9 petits carreaux verts.

St Andrew's Day : Le 30 novembre est le jour où les Écossais fêtent le Saint Patron de cette région de Grande-Bretagne.

2 Situation-problème : *Where's ...*

La classe va maintenant aider MacGregor, un Écossais qui habite les Highlands, région située dans le Nord de L'Écosse, à trouver des objets perdus près de son château.

Where's ...? There! 7 Flashcards

Prendre les flashcards utilisées précédemment et les disposer dans la classe. Demander à un élève d'en repérer une en posant la question, par exemple : *Where's the castle?* Dire pour l'élève : *There!* Le faire répéter. Reproduire cette situation plusieurs fois avec les autres flashcards et d'autres élèves. Puis demander à la classe de fermer les yeux et cacher alors une flashcard (le château). Poser la question : *Where's the castle?* S'approcher de l'élève que l'on a interrogé en premier et dire pour lui en mimant : *I don't know!*

Rejouer cette situation avec d'autres flashcards.

Open your books, page 19. Look!

Dans le Classbook, ils découvrent MacGregor. Avant l'écoute, les élèves vont essayer de repérer les objets sur le dessin.

✎ ✎ ✎ **Pour le niveau CM :** On peut s'amuser à faire repérer d'autres objets/personnages dont les élèves connaissent le terme anglais, ou pensent le connaître. (Par exemple : *man, frog, stone, bag, tree, fish, golf club, bicycle, etc.*)

ACTIVITÉ 1
CLASSBOOK PAGE 19



CD CLASSE
PISTE 4

Listen and find → Vérification de la compréhension

Faire écouter le dialogue entre MacGregor et le fantôme sur le CD Classe et demander aux élèves de vérifier s'ils ont bien deviné la cachette des objets ou des personnages. (Attention : *bagpipes* est un pluriel). Les élèves les montrent et peuvent dire *There!* ou *I don't know.*

■ **Script :** *MacGregor : Where's the monster?*
Ghost's voice : Shh! In the loch!
MacGregor : Where's the kilt?
Ghost's voice : Shh! In the castle!
MacGregor : Where're the bagpipes?
Ghost's voice : Shh! In the mist!
MacGregor : Where's the ghost?
Ghost's voice : Mmm... I don't know!
MacGregor : Oh dear! I'm scared!

ACTIVITÉ 2
CLASSBOOK PAGE 19



CD CLASSE
PISTE 5

Work in pairs → Reconnaître l'intonation d'une interrogative introduite par *Wh...* et savoir prononcer les groupes de souffle en *in ...*

Les élèves écoutent le dialogue des mascottes. Leur faire remarquer que l'intonation descend à la fin des questions en *Wh...* en anglais. Leur faire accompagner les phrases d'un geste ample de la main. Les questions en *wh...* ont une intonation descendante. Les réponses forment des « groupes de sens », ou « groupes de souffle » et se prononcent d'un trait. Les élèves écoutent les répliques et les répètent en prêtant une attention particulière à l'intonation de phrase, sous la conduite de l'enseignant.

■ **Script :** *Dotty : Where's the kilt?*
Dinky : In the castle.

3 Entraînement : *Where... ? / In...*

4

Jeu de 8 cartes photocopiables : *MacGregor, kilt, bagpipes, castle, loch, monster, ghost, mist*

Les élèves sont maintenant invités à jouer la situation par deux, avec un jeu de cartes, comme Dinky et Dotty.

Si le professeur veut faire réviser les couleurs (Projet 2), les cartes peuvent être coloriées par les élèves.

Un élève dispose d'une pile de cartes contenant les objets et l'autre élève de la pile des divers lieux. Le premier élève pioche une carte (ex. une carte avec un monstre comme Nessie) et pose la question *Where's the monster?* Le deuxième pioche dans sa pile de cartes des lieux (ex. une carte avec un *loch*) et répond : *In the loch*. On repose les cartes utilisées sur une pioche à côté de chaque pile concernée.

1^{re} pile : *MacGregor, kilt, ghost, monster, bagpipes*

2^e pile : *castle, mist, loch*

+ Conseil Plus

En fin de séance, on encouragera les élèves à utiliser le CD Élève chez eux pour écouter et mémoriser les mots de la Word Bank.

SÉANCE 2

1 Mise en situation : *I'm scared*

Demander aux élèves : *De quoi avez-vous peur ? Avez-vous peur des châteaux hantés, des fantômes ? Are you scared?* Faire un geste pour évoquer le sentiment de peur et dire plusieurs fois : *I'm scared!* *Est-ce que vous connaissez la légende du monstre de Loch Ness ? Scared!* Faire répéter aux élèves en mimant la peur : *I'm scared*.

2 Entraînement : Apprendre et mémoriser une chanson écossaise

ACTIVITÉ 3
CLASSBOOK PAGE 20

CD CLASSE
PISTE 1

PISTE 2
version karaoké

PISTE 3
version avec
deux strophes
supplémentaires (CM)

Listen and sing

Les élèves écoutent la chanson support supplémentaire de mémorisation des structures et lexique déjà travaillés. Ils l'interprètent avec le CD Classe.

On pourra favoriser la prise de conscience de la contraction du verbe *Where's... ?* et *Where is ... ?* avec les élèves de deuxième année du cycle.

■ Script : *Where is the Scottish monster?*

Where is the monster, the Scottish monster?

In Loch Ness, in Loch Ness.

Where is the monster, the Scottish monster?

In Loch Ness.

I'm scared! I'm scared!

Where are the bagpipes, the Scottish bagpipes?

I don't know, I don't know.

Where are the bagpipes, the Scottish bagpipes?

I don't know!

I'm scared! I'm scared!

Bon à savoir

Cette chanson est chantée comme « *The Scottish Soldier* ».

Chant traditionnel site :

<http://www.incallander.co.uk/music/scottishsoldier.wav>

ou http://www.rampantscotland.com/songs/blsongs_tyrol.htm

ACTIVITÉ 4
CLASSBOOK PAGE 20



Également sur le CD Élève, dans une version ne comportant que le virelangue répété plusieurs fois.

Listen and repeat → *Tongue Twister / Virelangue*

Faire écouter le dialogue entre MacGregor et le fantôme sur le CD Classe et demander aux élèves de vérifier s'ils ont bien deviné la cachette des objets ou des personnages. (Attention : *bagpipes* est un pluriel). Les élèves les montrent et peuvent dire *There!* ou *I don't know*.

■ **Script :** *Dan : I can say : « MacGregor meets the monster in the mist. »*
Dinki : Me too.
Dotty : Not me.

Cet entraînement peut également être mis en œuvre au début de la séance suivante pour réactiver les acquis.

+ Conseil Plus

En fin de séance, on encouragera les élèves à utiliser le CD Élève chez eux pour mémoriser la chanson et le virelangue.

SÉANCE 3

Fixation des acquis

ACTIVITÉ 5
CLASSBOOK PAGE 21



Listen and choose

→ **Odd man out / Jeu de l'intrus - Vérification de la compréhension**

Les élèves écoutent trois suites sonores correspondant aux dessins du Classbook et doivent, selon les bruits qu'ils entendent, choisir la suite d'images correcte. Faire écouter 2 fois si nécessaire afin que les élèves puissent être certains de leur choix, cette activité comportant la lecture de plusieurs images simultanément.

■ **Script :** (Dans l'ordre de passage des histoires : 2, 3, 1)

- 2
1. Le fantôme sort de l'eau en chantonnant : *hou, hou, hou...* Il ramasse son boulet.
 2. Le fantôme se déplace vers le château en portant son boulet et la chaîne. Il chantonne sur l'air de « *Where is the Scottish monster?* » : *hou, hou.*
 3. Le fantôme laisse échapper son boulet en se cognant contre un arbre et grogne de déplaisir : *Hououou!!!*
- 3
1. MacGregor chantonne la mélodie *Where is the Scottish monster?* en descendant un escalier dans son château.
 2. MacGregor ouvre la porte du château (bruits de gonds) pour sortir, toujours en chantonnant.
 3. MacGregor pousse des hurlements de peur, car il se trouve nez à nez avec le fantôme qui ricane. MacGregor s'enfuit en hurlant : *A ghost!!*
- 1
1. MacGregor marche au bord du lac en automne (bruits de pas et de brindilles foulées) en jouant de la cornemuse. (La cornemuse interprète *Where is the Scottish monster?*)
 2. MacGregor entre dans l'eau du lac (bruit d'eau). Il a froid (*hououou* de froid). Il grelotte.
 3. MacGregor chantonne la mélodie *Where is the Scottish monster?* tout en nageant dans l'eau du lac (bruits de brasse et mélodie chantonnée de *Where is the Scottish monster?*)

The Scottish Game → Fixation - Jeu de l'oie

Il faut un dé (*a dice*) et des pions (*markers*). On peut jouer à 2, 3 ou 4. Les joueurs vont pratiquer les questions et les réponses présentées tout au long du Project. Lorsque l'on tombe sur une case comportant la question *What's...?* ou *What are these...?*, les joueurs doivent identifier l'objet/le personnage dessiné et dans celles de la question *Where's...* ou *Where are these...?*, ils doivent dire où se trouve l'objet/le personnage. Quand un joueur tombe sur une case en tartan, il doit suivre les instructions qui y sont inscrites.

Apprendre ou réviser le vocabulaire des jeux :

Start, Play, Throw the dice, Go back, Go forward, Miss a turn, Finish

SÉANCE 4



(Voir fiche photocopiable)

1. Ordre des mots dans la phrase (sur 8 points)

- ♣ **Solutions :** – *Where's the monster?*
 – *In the castle.*
 – *It's the ghost.*
 – *I'm scared.*

2. Dessins à entourer (sur 4 points)

- ♣ **Solutions :** – Château écossais
 – MacGregor
 – Cornemuse
 – Nessie

3. Phonologie (sur 8 points)

■ **Script :**

Écoute et relie la question à la prononciation

1. *Where are the bagpipes?*
2. *What's your name?*
3. *Where's the kilt?*
4. *Where's the castle?*

- ♣ **Solutions :** 1. *Where are the bagpipes?*



2. *What's your name?*



3. *Where's the kilt?*



4. *Where's the castle?*



➔ **TEST 4** DATE NAME

1. Écoute et remets les mots dans le bon ordre pour faire des phrases.

1.

2.

3.

4.

2. Entoure ce qui vient d'Ecosse.



3. Écoute et relie la question à sa prononciation.

- | | |
|---|--|
| 1. <input type="text" value="Where are the bagpipes?"/> | <input type="text" value="● ● ●"/> |
| 2. <input type="text" value="What's your name?"/> | <input type="text" value="● ● ● ●"/> |
| 3. <input type="text" value="Where's the kilt?"/> | <input type="text" value="● ● ● ● ●"/> |
| 4. <input type="text" value="Where's the castle?"/> | <input type="text" value="● ● ●"/> |



