

# L'anglais au travers des disciplines non linguistiques

## Descriptif :

Comment intégrer la pratique de l'anglais, par des activités ludiques et dynamiques, en EPS, musique, arts visuels, mathématiques, poésie, etc.

Accessible au cycle 3 voire fin de cycle 2

## Matériel lié à cette animation :

- fiches descriptives des activités présentées ; documents photocopiables associés
- petit matériel courant : EPS ⇒ chasubles, cones, craies, dés, foulards - MUSIQUE ⇒ bâtons résonnants ; MATHS ⇒ ardoises ; TECHNOLOGIE ⇒ divers et récupération
- à prévoir pour la réalisation en EPS: cour avec quadrillage (cases/points)
- la plupart des contenus sont décrits et fournis sur mon site ProsperAndKo.net

## Présentation :

Dans quel contexte sommes-nous ? ⇒ situation de réactivation de la langue, dans un objectif d'aide à la mémorisation et à l'autonomie dans la pratique. Selon les activités, la langue ou le domaine non linguistique peut avoir l'ascendant.

Intérêt : renforcer la mémorisation et l'autonomie dans les formulations  
relancer la motivation pour une activité, linguistique ou non  
rappeler qu'une langue permet avant tout la communication  
aspects culturels (coopération, patrimoine artistique...)

## Détail: ( ✓ pratiqué lors de l'animation ; ✓ proposition de conception )

**EPS** : warm up ; Twister game ; Right Way game ; Singing Fishermen ; Treasure Hunt, Come Back Home ; **épervier** ; **jeux extraits de la «revue-EPS»**

**Littérature** : poésie «If a mouse could fly», Tongue Twisters ; **autres poésies**

**Musique**: Row your boat, The train going up the hill, Nobody home, Bingo was his name + Education musicale : Armstrong et le Jazz

**Maths** : géométrie ; calcul mental ; **opérations** ; **résolution de problèmes**

**Technologie** : confectionner un objet avec fiche technique (cracker, origami) ; **créer une carte de vœux en prenant le matériel dans un «magasin»**

**TUIC** : s'entraîner à des jeux en ligne (sur ProsperAndKo.net)

**Sciences** : **classification animale** ; **relevés météo quotidiens** ; confectionner un repas équilibré

**Arts, Maths et TUIC**: **dessin géométrique avec LibreOffice-Draw en écoutant des consignes données en anglais indiquant les éléments obligatoires à placer.**

**Arts visuels** : Projet «Ponts» de Edith Cotto ; **créer un monstre en écoutant/tirant au sort ou au dé les parties le constituant (élément, nombre, couleur)** ; créer une BD.

## CONCEVOIR UNE ACTIVITE ANGLAIS - D.N.L.

INTITULE :			
😊😊😊 effectif (mini-maxi)		⌚ temps d'activité	0
📖 Consigne			
📄 matériel nécessaire			
<u>champ</u> <input type="checkbox"/> Réagir et dialoguer <input type="checkbox"/> Comprendre à l'oral <input type="checkbox"/> Parler en continu <input type="checkbox"/> Lire <input type="checkbox"/> Écrire	<u>capacité</u> [Cadre AI]	🗣️ formulation(s) utilisée(s) [Cadre AI]	
🗣️ culture, lexique [Cadre AI]	🗣️ grammaire [Cadre AI]	🗣️ phonologie [Cadre AI]	Compétence liée à la DNL
✍️ <u>description, variantes, autres éléments utiles</u>			
👤 rôle de l'adulte		👍👎 valider, évaluer	

## CONCEVOIR UNE ACTIVITE ANGLAIS - D.N.L.

Réagir et dialoguer	Comprendre à l'oral	Parler en continu	Lire	Ecrire
CAPACITES	CAPACITES	CAPACITES	CAPACITES	CAPACITES
Se présenter (ou se présenter dans le cadre d'un jeu de rôle)	Comprendre les consignes de classe	Reproduire un modèle oral	-Comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur des éléments connus (indications, informations) : lettres, cartes postales, messages électroniques ; prospectus / page Web ; questionnaires ; comptines, chansons ; recettes	Copier des mots isolés et des textes courts : salutations, souhaits ; listes de courses ; comptines, poèmes
Présenter quelqu'un		Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour : -Se décrire -Décrire des activités ou sujets familiers en utilisant des connecteurs élémentaires		En référence à des modèles, écrire : un message électronique simple ; une courte carte postale ; des formules magiques
Demander à quelqu'un des ses nouvelles et y réagir en utilisant les formes de politesse les plus élémentaires : accueil, prise de congé, souhait.	Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatifs à soi-même, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement	Lire à haute voix et de manière expressive un texte bref après répétition	Se faire une idée du contenu d'un texte informatif simple, accompagné éventuellement d'un document visuel : menus ; liste de courses ; enquête, tableau à double entrée ... ; cartes et plans	Renseigner un questionnaire
Présenter des excuses				Produire de manière autonome quelques phrases sur soi-même, sur des personnages réels ou imaginaires : jeu du portrait ; bulles de BD
Répondre à des questions et en poser sur - des sujets familiers - des besoins immédiats				Ecrire sous la dictée des expressions connues (l'élève n'écrit que ce qui apparaît en gras)
Epeler des mots familiers				
Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes				
Suivre des instructions courtes et simples				
Suivre le fil d'une histoire avec des aides appropriées.		Raconter une histoire courte et stéréotypée		