

Proposition d'activités autour de l'album :

WHERE IS SPOT ?

LEVEL 1 / 2:

Avec des **élèves débutants**, *Where is Spot?* peut être utilisé comme un album déclencheur pour aborder des notions telles que : les animaux, les couleurs. Les volets à soulever permettent d'installer une situation de devinette très ludique pour les enfants.

Après une présentation de l'album, des personnages (*This is Spot, This is Sally*), de leurs liens familiaux, l'enseignant peut proposer une **1^{ère} Lecture** en nommant les animaux et en invitant les élèves à répéter:
it's a bear ! it's a family penguin !

Dès la **2^{ème} Lecture**, les élèves essaient d'identifier les animaux au fur et à mesure de la lecture. L'enseignant valide leur réponse en soulevant les volets, reprend la prononciation.

L'enseignant peut ensuite faire appel à la mémoire des élèves en demandant avant de découvrir chaque animal caché derrière le volet, s'ils se souviennent de sa/ses couleur(s): *What colour is it ?*

Au level 2, les élèves possèdent déjà un lexique des animaux, ce qui leur permet de suggérer des noms d'animaux dès la 1^{ère} lecture.

Pour cet album, il est intéressant de très vite proposer une lecture appelant la participation active des élèves :

Teacher: *Where is Spot? Is he behind the door ?
Yes or no?*

Pupils: *No!* (Reprise de l'enseignant: *No, he isn't*)

Teacher: *Then, what is it?*

Pupils: *It's a cat!*

Teacher: *No, it isn't.*

Pupils: *It's a bear!*

Teacher: *Yes it is!*

Pour aider les élèves à deviner de quel animal il s'agit, l'enseignant peut donner des indices tels que :

it's green, it's small, it's big, it's very dangerous, it lives in a very cold country...
(en accompagnant ses paroles de gestes si nécessaire pour donner du sens, ou en appuyant sur les éléments de lexique déjà connus des élèves : *big, cold ...*)

Prolongements possibles :

-Jeu de devinette, sur le même principe (introduction des adjectifs)

-Chercher un objet caché dans la classe, identifier un objet auquel on pense :

It's blue, it's on the table... What is it?

(introduction des mots de localisation: *in, on, under*)

-Jeu de Bingo : (Loto des animaux)

-Faire fabriquer un jeu de 7 familles avec les animaux

LEVEL 3 :

Pré-requis :

Lexique des objets de la classe, des meubles, de la maison.

Dessiner une maison au tableau, présenter les différentes pièces : *kitchen, dining room, living room, bedroom, bathroom.* + repeat

Aspect Culturel:

the kitchen : En général, les Anglais n'y mangent pas, cette pièce ne sert qu'à cuisiner les plats. Il n'y a pas de table.

The dining room : la pièce où les Anglais prennent leurs repas.

Le lexique des meubles de la maison peut être abordé grâce à des **flashcards**.

What is it? It's a fridge.

Jeu du **What's missing?** : Demander aux élèves de fermer les yeux, retirer quelques flashcards du tableau, faire identifier les flashcards manquantes.

Proposition d'Activités au Level 3:

Objectif: Savoir localiser et interroger sur la localisation en situation réelle de communication.

Introduction des mots de localisation : *in, on, under, behind, in front of, next to.*

Activités à proposer sur plusieurs séances, accompagnées de la lecture de l'album.

• Jeu du Simon Says:

Les mots de localisation : *in, on, under, behind, in front of, next to* peuvent être abordés à l'oral au travers de manipulation des objets de la classe.

Pour jouer à Simon Says (Jack a dit), les élèves doivent obéir à une consigne uniquement si celle-ci est précédée de « Simon says » :

Simon says, put your pen on your table, under your chair, in your bag, behind your pencil case,...

Cette activité peut être ensuite reprise en **pairworks** : un élève dit à son partenaire où placer un objet.

• Identifier un objet auquel on pense :

L'enseignant choisi un objet de la classe, le décrit, désigne sa situation. Les élèves doivent trouver de quel objet il s'agit :

-It's blue and yellow, it's on the table ... What is it?

-It's a book!

• Hide some objects: (toys, stuffed animal, school tools)

L'enseignant fait fermer les yeux aux élèves (*Close your eyes !*), le temps qu'il cache un objet. Les élèves l'interrogent ensuite tour à tour pour localiser l'objet. Le premier qui trouve a gagné !

-Where is my pencil ?

-Is it in your pocket? Is it under your bag? Is it behind your desk?

-No, it isn't / Yes, it is.

L'élève qui a gagné prend ensuite la place de l'enseignant.

• **Play hide-and-seek: Where is Spot?**

Matériel: Photocopie d'une maison meublée distribuée à chaque élève.

Game:

This is Spot's house. But where is he? Find out!

L'enseignant fait mine de faire une croix sur sa propre feuille pour désigner la cachette de Spot dans la maison, sans en dévoiler l'emplacement aux élèves.

Puis il joue le rôle d'un élève qui cherche à trouver la pièce, puis la cachette :

Is he in the bathroom?

No, he isn't...

Is he in the bedroom?

Yes he is!

Is he behind the bed?

No, he isn't...

Les élèves ont compris le principe du jeu, et poursuivent le questionnement.

L'enseignant propose plusieurs parties pour s'assurer de la bonne prononciation des élèves et d'une utilisation correcte des structures langagières utilisées.

L'élève remplace l'enseignant:

L'élève qui a gagné prend la place de l'enseignant, choisit une cachette et se fait questionner par ses camarades.

Pairworks:

Un élève place une croix sur sa feuille pour localiser Spot, à l'abri du regard de son partenaire. Ce dernier le questionne sur le modèle précédent.

Prolongements possibles:

-Chercher une fille cachée dans la maison, puis un objet pour faire travailler :

Is she ... ? No, she isn't. / Yes, she is!

Is it ... ? No, it isn't. / Yes, it is!

-Faire dessiner sa propre maison, en nommant les pièces à l'écrit.

(Ajout de : *attic, toilets, garage, garden*, aborder la famille, la possession : *my sister's bedroom*)

-Proposer des coloriages d'images suivant des consignes écrites à lire (*there is a brown dog behind the door, there is a green and yellow snake in the box, ...*)

-Proposer aux élèves d'écrire une consigne pour leur partenaire.