



# Maternelle- Anglais



Fiche  
enseignant

## Compétences travaillées

- Exprimer ses goûts en anglais
- Nommer et comprendre 8 aliments en anglais
- Jouer à la roue de goûts avec les autres pour exprimer ce que l'on aime manger.

Construire la roue avant de jouer, il est possible de préparer la construction avec les élèves.  
(fabrication **Annexe 2**)

## Défi à relever

- Filmer une partie du jeu
- Jouer en famille en rapportant le jeu à la maison

Pour la maison, jouer avec les membres de la famille et avec d'autres camarades de classe en vidéoconférence

## Let's play!

### Jour 1 : Découvrir et apprendre le lexique (20 min)

#### 1. Découverte du thème de la semaine:

Regardez la vidéo sur le thème des aliments:  
8 aliments sont proposés:

-bread            -rice  
-soup            -french fries  
-cheese          -chicken  
-ham             -salad



les élèves verbalisent en français pour annoncer le thème de cette semaine

#### 2. Apprentissage du lexique

##### Phase 1:

Utilisation de la vidéo, les élèves écoutent sans répéter

##### Phase 2:

Les élèves écoutent puis répètent après chaque énoncé, l'enseignant montre les flashcards (association mot/image)

Cette phase est à répéter plusieurs fois.

#### 3. Imprégnation du lexique

Propositions de manipulation:

- ♦ **La bonne image:** l'enseignant énonce le terme, l'élève montre l'image au tableau. Variante: les élèves possèdent des mini flashcards, l'enseignant énonce le terme, les élèves lèvent la bonne image.
- ♦ **le loto:** une grille de 6 images est donnée à chaque enfant, l'enseignant pioche une carte et énonce le terme, l'élève qui détient l'image met un pion sur celle-ci. Le premier à remplir sa grille gagne la partie.

Ces moments de jeu permettent aux élèves de s'imprégner du lexique car ils écoutent et mémorisent en manipulant la langue. L'enseignant valide aussi la compréhension du lexique.

Ces jeux peuvent être répétés en semi-dirigé ou en ateliers autonomes en jouant à 2.

## 1. La mascotte aime...

Utilisation de la mascotte en contexte.

Elle a mangé à la cantine et elle aime...: choisissez 2 aliments déjà appris comme le pain et le fromage. La mascotte dit:

"I like bread" (faire mimer la mascotte)

"I like cheese"

La mascotte demande ensuite à l'enseignant: "what do you like?" (structure à ne pas apprendre, l'enfant comprendra par intuition)

L'enseignant répond: (choix de 2 autres aliments)

"I like soup"

"I like rice"

Mimer vos goûts à la maison  
en choisissant 3 aliments

## 2. La structure syntaxique

La mascotte dit à nouveau ce qu'elle aime en plaçant les flashcards au tableau. les élèves écoutent.



I LIKE BREAD

Procédez de la même manière pour le reste du vocabulaire.

## 3. Exprimer seul ses goûts

La mascotte s'adresse aux élèves: what do you like? Elle demande à un élève.

L'enseignant aide l'élève à répondre en utilisant la structure.

La mascotte demande à plusieurs élèves. La structure est répétée plusieurs fois, les enfants mémorisent.

## 4. Trace écrite

L'enseignant choisit 5 élèves, il place leur photo sur une grande feuille A3, puis fait une bulle et demande à l'élève ce qu'il aime. L'élève répond, l'enseignant écrit dans une bulle sa phrase à l'aide des flashcards. Exemple:

Ce temps peut être fait à chaque regroupement avec d'autres élèves volontaires.

Pour la maison, écrivez  
à l'aide des flashcards  
vos goûts, puis ceux de  
votre enfant.



## Les jeux

Jeu de paires:



Jeux de phrases avec I like

(à faire sur learning apps)

Jeu d'écoute: pistes audios



avec fiche à cocher **annexe 4** Écoute et colle une gommette sous la bonne réponse

**Lotto game** : **annexe 3** Jouer avec les flashcards

## Pour les applications en ligne

- 1) **Les exercices Learning apps** sont duplicables par les enseignants qui ont un compte (gratuit). Ils peuvent aussi créer leur compte de classe (aucun identifiant, aucune adresse mel requise pour les élèves) et ainsi obtenir les retours des exercices effectués.

- 2) **Le site QuiZinière**

Le professeur doit s'inscrire sur le site avec ses identifiants CANOPE ou se créer un compte.

\*Tutoriel enseignant pour utiliser le quiz avec sa propre classe.: [ICI](#)

\*Lien pour accéder aux pistes audios par le professeur: [ICI](#).

Ces audios **DOIVENT ÊTRE DUPLIQUÉS**.

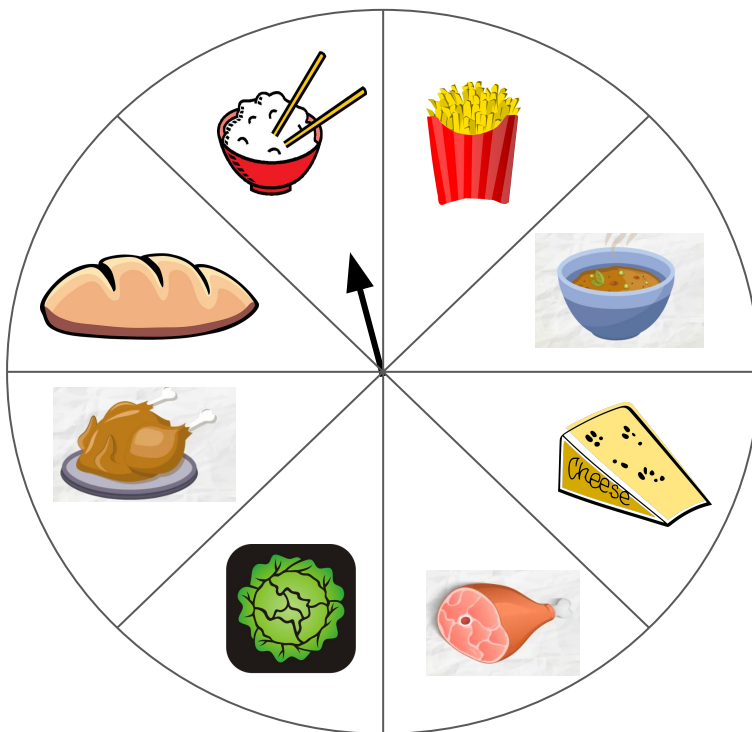
- a) Il suffit de cliquer sur le lien et de le **dupliquer** dans son propre espace QuiZinière. Vous pourrez alors l'adapter à votre classe si nécessaire.
- b) Il faut alors **diffuser** les audios à votre classe pour pouvoir travailler à la maison.
- c) **Communiquez** à vos élèves le code d'accès aux audios.

# Jour 3 : Jouer pour exprimer ses goûts (20 min)



1. Réactiver ses connaissances avant de jouer  
Utilisation des flashcards "**Foods**" et de la structure "**I like**"
2. Découvrir le jeu de la roue des goûts  
**La roue a été construite en amont.**  
L'enseignant donne la règle du jeu:  
Un élève est tiré au sort.  
Il tourne la roue.  
Il nomme l'aliment et ensuite il utilise toute la structure pour dire ce qu'il aime en fonction de l'image.  
L'enseignant donne un exemple.
3. S'entraîner à jouer avec l'enseignant  
Jouer plusieurs fois avec les élèves.  
Ce temps permet à l'enseignant de réajuster.
4. Jouer en petit groupe sans l'aide d'un adulte  
Ce temps de jeu peut se faire au moment de l'accueil, en semi-dirigé ou en ateliers par petit groupe de 2 à 4 élèves. Plusieurs parties seront réalisées.

Variante de la roue: en taille plus petite pour jouer sur une table à 2 ou plusieurs.



Réalisez cette roue avec vos élèves.  
Vous pouvez réaliser les aliments à la peinture ou les faire colorier.

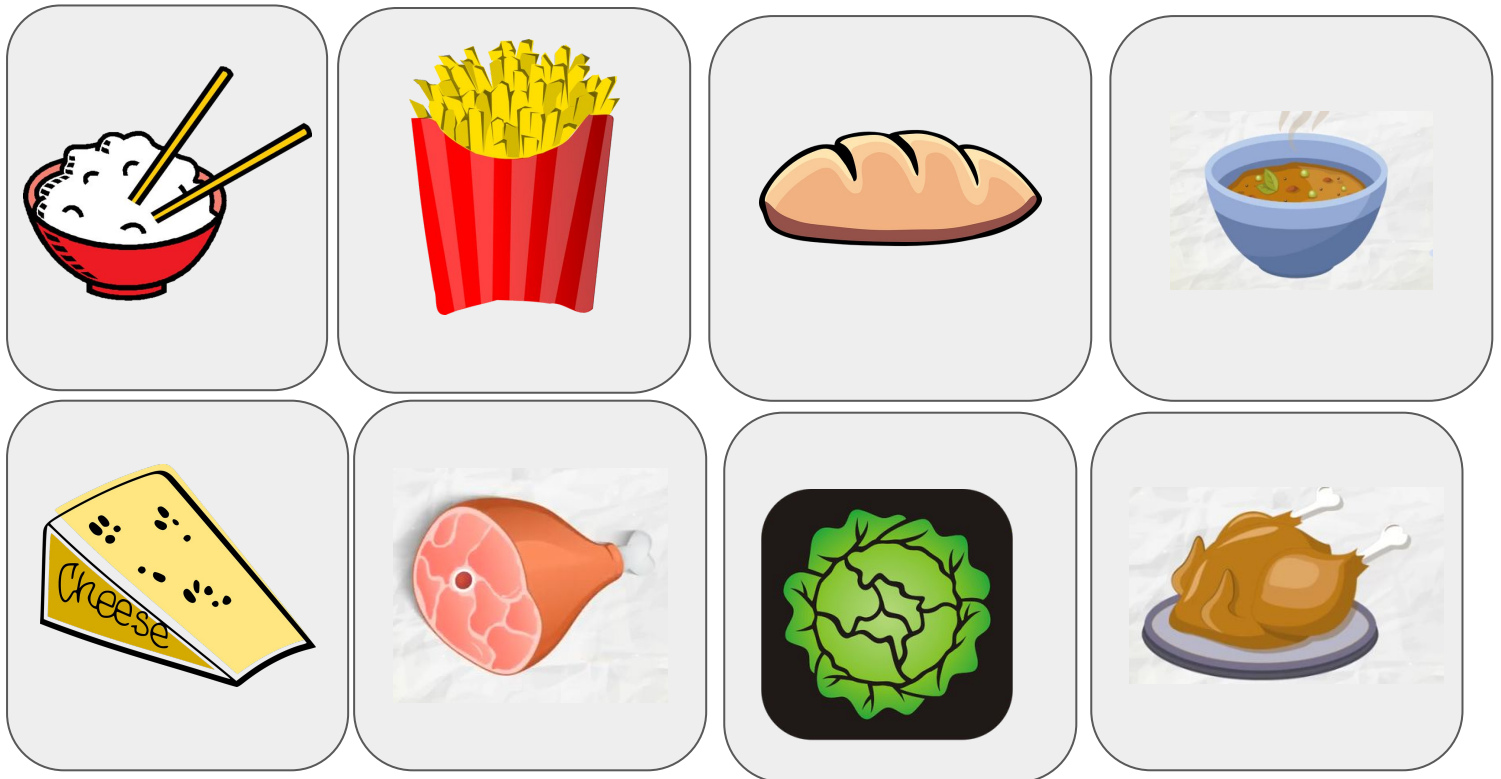


## Règle du jeu:

- Tourne la flèche
- Regarde le dessin
- Dis le mot en anglais
- Maintenant dis toute la phrase en anglais avec **I like+ nom**  
Exple: **I like rice!**



## Annexe 1



## Annexe 2

### Comment réaliser une roue à jouer:

#### Matériel:

- Une attache parisienne
- Une flèche réalisée dans du Canson et plastifiée
- Un carton dur
- Les dessins des aliments (en peinture ou par ordinateur)

#### Fabrication:

- Coupez le carton en rond à l'aide d'un cutter
- Tracez 6 parts égales
- Peindre chaque partie d'une couleur différente pour faire un fond
- Collez les images dans chaque partie
- Faire un trou au centre du carton et sur la flèche
- Mettre l'attache parisienne dans la flèche et dans le trou



Exemple du Twister sur le site de Fanouche

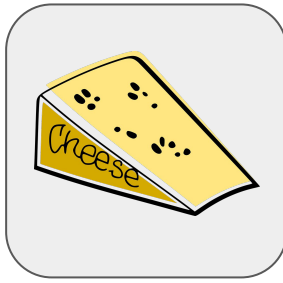
# LOTTO POUR 4




Equipe LVE 974 Lotto Foods

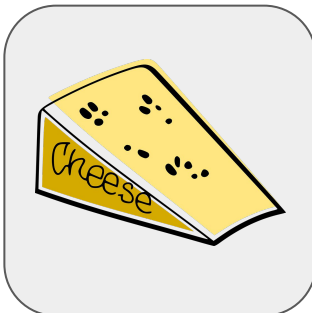

Equipe LVE 974 Lotto Foods





Equipe LVE 974

Lotto Foods



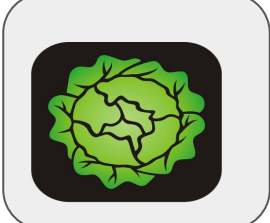


Equipe LVE 974


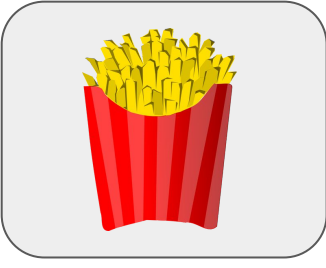

Lotto Foods

Name: .....




● **Piste audio 1**

		
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

● **Piste audio 2**

		
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

● **Piste audio 3**

		
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>