We chose « **THE MIXED-UP CHAMELEON** » by Eric Carle. This book is the story of a chameleon. The chameleon's life is not very exciting until the day he discovers he can change not only his colour but also his shape and his size. When the chameleon sees the wonderful animals in the zoo, he immediately wants to be like them. His wish comes true and he becomes like all of the animals! At the end the chameleon decides to stay himself.

Le projet

Cette séquence est destinée à des élèves de cycle 3. Elle porte sur l'album : The mixed-up chameleon. Les thèmes suivants vont être abordés : les couleurs, les animaux, les adjectifs et les parties du corps. Elle a été réalisée par Virginie Franco-Baudin et Ayse Balci

Nombre de séance : 5

N° de la séance	Thèmes abordés	Réalisations possibles	Matériels
1	Les couleurs	Jeux réalisables : <ul style="list-style-type: none"> • What's missing ? • Show me 	Flashcards des couleurs
2	Les animaux, la place de l'adjectif	Voir séance détaillée	Voir séance détaillée
3	adjectifs	<p><u>Introduction de la première partie de l'album :</u> « On a green leaf... jusqu'à... it was not very exciting.»</p> <p><u>Lecture de l'album.</u> Activité d'écoute et de compréhension. Repérage des mots connus (couleurs)</p> <p><u>Travail sur les adjectifs</u> Possibilité de faire deviner les adjectifs en introduisant les adjectifs contraires</p>	<p>Reprise des flashcards sur les couleurs</p> <p>Introduction de flashcards sur les adjectifs présents dans la première partie du texte</p>
4	adjectifs	<p><u>Introduction de la deuxième partie de l'album :</u> « But one day... jusqu'à la fin.</p> <p><u>Lecture de l'album.</u> Activité d'écoute et de compréhension. Repérage de mots connus (animaux)</p> <p><u>Travail de compréhension</u> Jeu : remettre en ordre les animaux selon l'ordre d'apparition ou de rencontre</p> <p><u>Travail sur les adjectifs</u> Possibilité de faire deviner les adjectifs en introduisant les adjectifs contraires</p>	<p>Reprise des flashcards sur les animaux</p> <p>Introduction de flashcards sur les adjectifs présents dans la deuxième partie du texte</p>
5	Les parties du corps	<p><u>Prolongements possibles</u> Arts visuels : réalisation d'un animal imaginaire</p> <p><u>Jeu du portrait</u> Les élèves sont par binôme. Un élève décrit oralement son animal à son camarade. Ce dernier devra dessiner le dessin correspondant. A la fin du travail les deux productions sont comparées</p>	

Niveau : Cycle 3**Discipline : Anglais****Séance n°2****Durée : 45 minutes****Objectif de la séance :**

- Lexical : Apprentissage d'un vocabulaire nouveau : les animaux
- Grammatical/Structural : la place de l'adjectif
- Phonologique : / I/ en opposition / i:/

Les prérequis :

- Les couleurs
- It's a / It's an

Matériels :

- Flashcards des couleurs
- Flashcards des animaux (en noir et blanc et en couleur)
- Jeu du zoo (plaquette de jeu, cartes, pions de deux couleurs différentes)

DEROULEMENT**RITUELS :**(5 minutes)

- **Civilité** : Good morning !
- **Date** : What's the day today ?
➔ April, Monday the third
- **Météo** : What's the weather like ?
➔ it's sunny / it's windy / it's cloudy / it's raining

Un élève fait un dessin explicite au tableau.

VERIFICATION DES PREREQUIS : (5 minutes)**Les couleurs :**

Flashcards des couleurs. L'enseignant montre une carte et demande « what color is it ? ».

Interrogation d'un élève qui répond: " it's ...". L'enseignant demande à la classe si la réponse est correcte « is it correct ? », réponse attendue : « it is » « no itsn't »

Chanson : « The rainbow song »

Red and yellow and pink and green orange and purple and blue
I can sing a rainbow, sing a rainbow, sing a rainbow too.

PRESENTATION DE LA NOUVELLE NOTION : (5 minutes)• **Phase d'appropriation du nouveau lexique :**

Flashcards des animaux. L'enseignant montre une carte, puis nomme l'animal. D'abord sans article puis avec. Par ex : « bear », « a bear ». Les élèves sont silencieux (phase d'écoute).

• **Phase d'appropriation phonologique**

- L'enseignant montre une carte et nomme l'animal représenté, par exemple «it's a bear » les élèves répètent « it's a bear ».

➔ Répétitions collectives.

- L'enseignant montre une carte, puis demande aux élèves " what is it?". Un élève est interrogé, réponse attendue " it's a". La classe valide la réponse par « right » or « wrong ».

➔ Répétitions individuelles pour permettre le bon placement des phonèmes et des schémas intonatifs.

PHASE DE VERIFICATION DE LA COMPREHENSION : (5 minutes)**JEU DE KIM**

Toutes les flashcards des animaux sont placées au tableau. Les élèves ont quelques minutes pour observer les différentes cartes (« look at this cards », puis l'enseignant demande à un élève de venir au tableau (« come here »). Ensuite, il dit au reste de la classe de fermer les yeux (« close your eyes » : en disant cela l'enseignant mime l'acte). L'élève au tableau doit enlever une des cartes affichées. L'enseignant demande alors à la classe d'observer le tableau afin de retrouver la carte manquante. « What's missing ? ». Les élèves sont interrogés individuellement. C'est l'élève qui a supprimé la flashcard qui doit valider ou non la réponse d'un de ses camarades.

APPROPRIATION DE LA NOTION PAR L'ELEVE : (5 minutes)**SURPRISE BOXES**

L'enseignant a en face de lui un tas de flashcards de couleurs et un autre d'animaux (les cartes sont retournées). Il pioche une carte couleur : il nomme la couleur représentée et affiche la flashcard au tableau, puis il pioche une carte animal : il nomme l'animal dessiné et affiche la flashcard au tableau. Enfin il associe les deux en disant « it's a couleur + nom » en montrant bien l'ordre des mots. Il interroge des élèves pour faire de même.
 → Les élèves vont affiner leur compréhension des éléments nouveaux et utiliser des éléments connus qui vont être réemployés.
 L'objectif est de faire prendre conscience à l'élève que la place de l'adjectif en anglais est entre l'article et le nom.

PHASE DITE D'AUTONOMIE : (10 minutes)**THE ZOO**

L'enseignant propose un jeu dont il explique la règle en donnant un exemple en sollicitant éventuellement l'aide d'un enfant.
 Règle du jeu : les élèves se mettent 2 par 2 (si les élèves sont en nombre impair, l'élève tout seul sera l'arbitre).
 - Un élève pioche une carte, il dit le nom de l'animal, par exemple « bear ». Son binôme désigne sur la plaquette l'animal énoncé. Si la réponse est correcte il place un jeton (chaque élève a un jeu de jetons de couleurs différentes) sous l'image correspondant à l'animal (support : la plaquette de jeu). Puis s'il donne la couleur correcte de l'animal représenté sur la carte il place un autre jeton par ex :
 « It's a white bear ». La carte de l'animal est enlevée de la pioche.
 Pour le tour suivant les rôles sont inversés.
 La partie est finie lorsqu'il n'y a plus de cartes à piocher. Les binômes comptent alors leur jeton en anglais, le gagnant étant celui qui en a le plus.

INTERVENTION DE L'ECRIT :(5 minutes)

L'enseignant montre une flashcard animal, puis fait nommer collectivement l'animal par les élèves. Il montre ensuite l'étiquette-mot correspondante et affiche l'ensemble au tableau.

EVALUATION: (5 minutes)

Trace écrite

Consigne : « match the picture with its name »

→ Il s'agit de relier le nom de l'animal à son image