



Proposition de progression sur l'Album  
« What's the time Mr Wolf ? » de Lucy M George  
Ed Meadowside  
Children's book

Niveau CE1

**Objectifs de la séquence :**

**1/ lexique :**

- *Adjectifs : little, big*
- *Noms : a girl, a boy, a mouse, a wolf, a door, a clock*
- *Verbes : get up, go to school, have lunch, have dinner, have breakfast.*
- *Onomatopée : Ticks tocks*

**2/ formulations :**

*What's the time? It's time to..  
It's.....o'clock.  
Dinner time!*

**Lexique à réactiver**

Les nombres de 1 à 12, feelings (hungry, tired)

**Éléments culturels** : les jeux de cour dans les écoles au R.U, l'école au RU.

**Phonologie** le [o] de door, wolf /intonation dans les formulations (schéma montant ou descendant)

**matériel :**

- FC du lexique à acquérir et à réactiver
- Album de « What's the time Mr Wolf ? »
- Videojug "What's the time Mr Wolf ?" [VideoJeudeCourTimeMrWolf](http://www.videojug.com/film/What's-the-time-Mr-Wolf)
- Comptines "Hickory, Dickory, dock" "One potato two potatoes"

<p><b><u>Séance 1</u></b></p> <p><b><u>1/rebrassage</u></b> : les nombres de 1 à 7 grâce à la comptine « one potato, two potatoes »</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire écouter la comptine et deviner les mots : « What did you hear ? » pour faire émerger les nombres.</li> <li>- Faire écouter et scander chaque phrase en insistant sur l'accent de mot sur potato (oOo). La comptine est codée au fur et à mesure au tableau.</li> <li>- Répéter plusieurs fois la comptine (collectif, par groupe, individuel).</li> </ul> <p><b><u>2/ acquisition des mots de lexique :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Look and listen.</li> <li>- Point to.</li> <li>- Activité (collective) élèves en pratique guidée : Jeu de kim « What's missing ? » .</li> <li>- Jeu de kim par 2 (si les élèves connaissent le jeu et savent dire les consignes : « Close your eyes/Open your eyes/ What's missing ? ».</li> </ul> <p>OU memory game.</p> <p><b><u>3/trace écrite</u></b> Dessins des mots appris + codage de la comptine.</p>	<p><b><u>objectif</u></b> : apprentissage du lexique : <i>a mouse, a wolf, a girl, a boy</i> + <i>apprentissage de la comptine : « One potato, two potatoes ».</i></p> <p><b><u>matériel</u></b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- FC du lexique à acquérir et à réactiver</li> <li>- Comptine One potato Mp3</li> </ul>
<p><b><u>Séance 2</u></b></p> <p><b><u>1/Rebrassage 1</u></b> : comptine « One potato, two potatoes ». Puis travailler les nombres de 1 à 7 dans le désordre (montrer sur les doigts ou écrire sur l'ardoise un nombre énoncé).</p> <p><b><u>Rebrassage 2</u></b> : réactivation de <i>a mouse, a wolf, a girl, a boy</i> (kim's game).</p> <p><b><u>2/ Phonologie</u></b> : Listen : door, wolf. Put up your hand if you hear [ɔ:] like door and wolf. Enoncer : cat – floor – girl – more – duck – boy – horse</p>	<p><b><u>objectif</u></b> : apprentissage du lexique : big, little, door, clock</p> <p><b><u>matériel</u></b> : - Comptine One potato Mp3 - FC des mots de lexique</p> <p>Les mots en gras contiennent le son</p>

<p><b><u>3/ Acquisition du nouveau lexique :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Look and listen</li> <li>- Show me</li> <li>- Memory en collectif puis en pairwork</li> </ul> <p><b><u>4/ Trace écrite :</u></b> Dessiner la comptine « One potato » codée dans le cahier.</p>	
<p><b><u>Séance 3</u></b></p> <p><b><u>1/ Rebrassage :</u></b> Afficher la FC « big » puis la FC de « boy » et énoncer « It's a big boy » (FC du big boy) Idem avec celle de « little » avec « girl ». Afficher la FC « little mouse » puis « big mouse » et aider les élèves à formuler. Idem avec clock et door.</p> <p><b><u>2/ Phonologie :</u></b> Listen and repeat : four – door – for – your - <b>August</b> (Oo) – small – horse – warm – floor - <b>autumn</b> (Oo)</p> <p><b><u>3/ Apprentissage de la comptine :</u></b> Hickory Dickory dock :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Afficher la première FC de la comptine en demandant « What is it ? » en attendant la réponse « It's a clock ». Énoncer Ticks tocks ticks tocks... (bruit anglais de l'horloge). Puis, chaque FC de comptine est affichée en énonçant la phrase correspondante (Mimer, avec les doigts, la souris qui monte pour « The mouse ran up the clock » et qui descend pour « The mouse ran down »).</li> </ul> <p>Faire répéter chaque phrase de la comptine plusieurs fois sans chanter en scandant les phrases (la pulsation marquera l'accent sur certaines syllabes).</p> <p><b><u>4/pratique guidée :</u></b> Kim's game avec les différentes phrases de la comptine.</p> <p><b><u>5/trace écrite :</u></b> comptine codée à coller sur le cahier (voir FC-Hickory).</p>	<p><b><u>Objectif :</u></b> Apprentissage de la chanson : “Hickory, Dickory Dock”</p> <p><b><u>matériel:</u></b> - Chanson “Hickory, Dickory Dock”</p> <p>Pour information, les mots « Hickory » « Dickory » et « Dock » viennent du vieux langage celtique et signifient 8, 9, 10.</p> <p><b>Hickory Dickory Dock</b> The <b>mouse</b> ran <b>up</b> the <b>clock</b> The <b>clock</b> struck <b>one</b> The <b>mouse</b> came <b>down</b> <b>Hickory Dickory Dock</b></p>

<p><b><u>Séance 4 :</u></b></p> <p><b><u>1/ Rebrassage :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Chanter : « Hickory Dickory Dock »</li> <li>➤ Les nombres jusqu'à 12 :             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Placer dans le désordre les FC de 8 à 12 au tableau en les nommant. Les faire répéter.</li> <li>- Memory game au tableau avec les nombres de 8 à 12.</li> <li>- Dictée sur l'ardoise sur les nombres de 1 à 12.</li> </ul> </li> </ul> <p><b><u>2/ Acquisition :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre une horloge en questionnant : « What's the time ? ». Puis lire sur l'horloge et dire : « It's two o'clock ». Changer l'heure et interroger des élèves en utilisant l'aide entre pairs ou en les aidant à reformuler.</li> <li>- Puis deux élèves viennent au tableau. Le premier demande, avec l'aide de la maîtresse : « What's the time ? » et l'autre lui dit l'heure qu'il lit sur une horloge. L'élève qui a posé la question doit alors prendre au tableau l'horloge qui correspond. On compare alors les deux horloges pour valider. On recommence alors avec deux autres élèves, plusieurs fois. Puis on fait répéter la structure : « What's the time ? » plusieurs fois pour appropriation.</li> </ul> <p><b><u>Pratique autonome :</u></b></p> <p>Même jeu par 2.</p> <p><b><u>3/ Trace écrite :</u></b> Coller la FC de la structure : « What's the time ? » et une mini-FC donnant l'heure.</p>	<p><b><u>objectif :</u></b> Connaître les structures :          "What's the time?" "It's eight o'clock"</p> <p><b><u>Matériel (format A5 et en mini-format pour le pairwork) :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une horloge avec les aiguilles mobiles.</li> <li>- Douze horloges fixes.</li> </ul>
<p><b><u>Séance 5 :</u></b></p> <p><b><u>1/ Rebrassage :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lexique appris en séance 1 et 2.</li> <li>➤ How are you ? I'm hungry, I'm tired.</li> <li>➤ Même jeu collectif qu'en séance 4 (What's the time ? It's...o'clock. »</li> </ul>	<p><b><u>Objectif :</u></b>          Apprentissage des verbes : get up / have breakfast/ go to school / have dinner / have lunch / go to school/lunchtime/dinner time</p> <p><b><u>materiel :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- FC des verbes + how are you? + I'm hungry, I'm tired.</li> <li>- Tableaux pour les pairworks.</li> </ul>

<p><b><u>2/ Acquisition :</u></b></p> <p>Afficher la FC indiquant 7H. Enoncer : « It's seven o'clock, I get up », en positionnant la FC du verbe sous la FC de l'heure. Idem avec d'autres heures et les autres verbes. Répéter get up. / have breakfast.... Puis faire répéter 5 fois chaque verbe.</p> <p><b><u>Pratique guidée :</u></b></p> <p>Memory en collectif avec les verbes.</p> <p><b><u>Pratique autonome :</u></b></p> <p>L'enseignante avec un élève, puis en pairwork : Elève : It's twelve o'clock. PE : Time to have lunch. It's lunchtime. Il place alors la FC sous 12 o'clock. Idem jusqu'à ce que le tableau soit rempli. Ensuite, les rôles sont échangés, le PE questionne et l'élève répond. Puis PAIRWORK (dans le pairwork, l'élève 1 indique d'abord les heures qu'il a choisies sur les 5 horloges). L'élève 2 doit alors noter l'heure et mettre le bon verbe.)</p> <p><b>3/ Trace écrite :</b></p> <p>Coller les tableaux remplis en pairwork.</p>	
<p><b><u>Séance 6</u></b></p> <p><b><u>1/Rebrassage :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Chanson : « Hickory Dickory Dock »</li> <li>➤ Donner les douze horloges indiquant l'heure à des élèves. Un élève a la FC « What's the time ? » et va questionner un élève qui a une FC indiquant l'heure. Celui-ci répond. Un autre élève va questionner quelqu'un d'autre....</li> </ul> <p><b><u>2/ Visionnage de la vidéo du jeu de cour « What's the time Mr Wolf ? »</u></b></p> <p>Laisser les élèves énoncer les mots anglais qu'ils ont repérés.</p> <p><b><u>3/Verbalisation en français :</u></b> règles du jeu pour pouvoir y jouer, commenter en français les aspects culturels sur l'école britannique.</p> <p><b><u>4/ Trace écrite :</u></b> Rédiger en français les règles du jeu sur le cahier.</p>	<p><b><u>Objectif:</u></b> connaître le jeu de cour Anglophone : « What's the time Mr Wolf ? avec tous ces aspects culturels (uniformes des élèves par exemple)</p> <p><b><u>matériel:</u></b></p> <p>_vidéo du site Videojug <a href="http://www.videojug.com/fr/video/jeu-de-cour-what-s-the-time-mr-wolf">VideoJeudeCourTimeMrWolf</a></p>

<p><b><u>Séance 7 (dans la cour ou en salle EPS) :</u></b></p> <p><b><u>1/ Rebrassage :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Chanson : « Hickory Dickory Dock »</li> <li>➤ Jeu de la pendule animée (12 élèves): Chaque élève, à son tour, va se positionner pour former une horloge, en énonçant l'heure : « It's one o'clock... ». Lorsque l'horloge est formée, un élève se place au centre avec une règle (qui représente la grande aiguille), montre une heure, et demande : « What's the time ? ». Les autres élèves énoncent donc l'heure représentée. Puis l'élève qui a été pointé va faire l'aiguille...</li> </ul> <p><b>2/ Jeu de cour :</b> « What's the time Mr Wolf ». La maîtresse donne les consignes simples en anglais : « Get in line. Who is the wolf ?... »</p>	<p><b><u>objectifs :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer à un jeu de cour du R.U .</li> <li>- Comprendre des consignes orales simples.</li> </ul>
<p><b><u>Séance 8 :</u></b></p> <p><b><u>1/Rebrassage :</u></b> lexique appris en séance 1 et 2 (kim's game).</p> <p><b><u>2/Lecture de l'album :</u></b> La lecture du texte original étant difficile, lire le script de la lecture simplifiée en montrant les images de l'album.</p> <p><b><u>3/Evaluation de la compréhension :</u></b> L'histoire est relue. Les élèves doivent remettre en ordre les vignettes correspondantes. Après validation avec le livre, les élèves collent les vignettes dans le cahier.</p>	<p><b><u>objectif :</u></b> Comprendre une histoire écoutée dans son ordre chronologique</p> <p><b><u>matériel:</u></b> texte simplifié du script de l'album</p>