



Guide d'utilisation des méthodes

Méthode anglais enfant N°1

Et si l'anglais s'apprenait comme une chasse au trésor ? Si vos enfants étaient des pirates qui pillaient votre maison à la recherche de petits objets, de mots d'anglais à placer dans leur coffre au trésor ?

Ce document est un guide d'utilisation de la « Méthode anglais enfant N°1 » de Mélodie en vente sur notre site internet.

Cette méthode contient 6 posters et 23 cahiers pour un apprentissage ludique et progressif de la langue. Dans chaque cahier vous trouverez 5 à 12 nouveaux mots, des jeux d'internet à imprimer, un conte musical et des exercices écrits.

Dans ce guide nous vous proposons une façon d'aborder la méthode, mais aussi des idées de jeux et d'activités complémentaires.

Si vous trouvez de nouvelles idées ou si vous avez aimé appliquer les nôtres, n'hésitez pas à venir partager cela avec nous sur notre groupe Facebook [Échanges autour de Mélodie](#).

L'équipe Mélodie vous souhaite
une bonne chasse anglaise !



INTRODUCTION	3
LEÇON 1	8
LEÇON 2	9
LEÇON 3	11
LEÇON 4	13
LEÇON 5	15
LEÇON 6	17
LEÇON 7	19
LEÇON 8	21
LEÇON 9	23
LEÇON 10	25
LEÇON 11	27
LEÇON 12	29
LEÇON 13	31
LEÇON 14	33
LEÇON 15	35
LEÇON 16	37
LEÇON 17	39
LEÇON 18	41
LEÇON 20	45

INTRODUCTION

Téléchargement des chansons

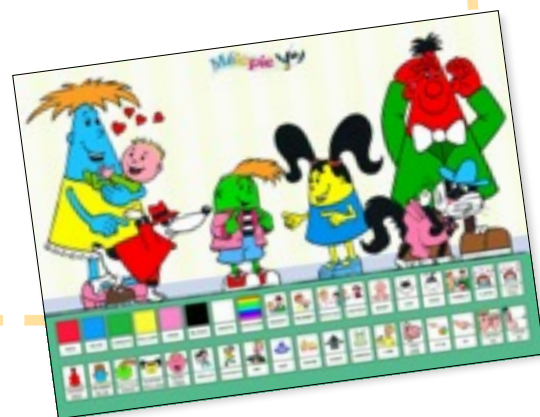
Tout d'abord vous trouverez à l'intérieur de votre méthode Mélopie une carte de téléchargements avec un code à usage unique. La première chose à faire est de se rendre sur la [page des téléchargements des chansons d'anglais](#). En suivant les consignes et en quelques clics vous voilà avec toutes les chansons sur votre ordinateur.

Ensuite vous pouvez graver vos propres CD, mettre ces chansons sur un lecteur mp3 pour enfants, sur votre téléphone, sur clef USB, partout où vous voulez ! Je vous conseille de mettre les chansons progressivement à la disposition de votre enfant pour qu'il n'entende QUE ce qu'il a déjà appris. Ainsi il ne sera ni embrouillé ni découragé par trop d'informations.



Gestion des posters

Vous avez également reçu des posters. Affichez le premier, celui de la famille, dans la chambre de votre enfant. Un nouveau poster est à afficher chaque fois que l'on change de couleur de livret. Les 4 premiers sont jaunes, quand on passe aux livrets bleus il est temps d'afficher le poster suivant.



Coffre aux petits trésors

Trouvez un coffre ou une jolie boîte. Dans ce coffre, nous allons progressivement ranger des petits objets, pillés dans votre maison. Ce trésor représente les acquis de votre enfant. Dans ce guide nous vous suggérerons des objets qui peuvent convenir et des questions à poser à votre enfant autour de ces objets. Attention ne déposez dans le coffre que des petits objets pour ne pas le remplir trop vite.



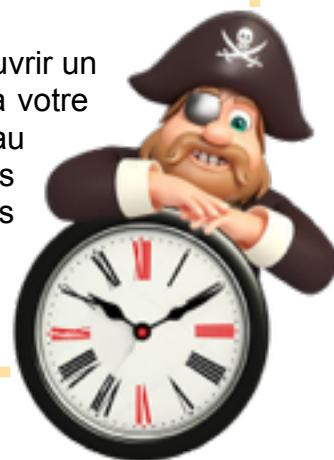
Préparation du matériel

Ayez toujours sous la main des ciseaux, de la colle et des feutres (ou des crayons) pour pouvoir faire les exercices écrits.



Le rythme des apprentissages

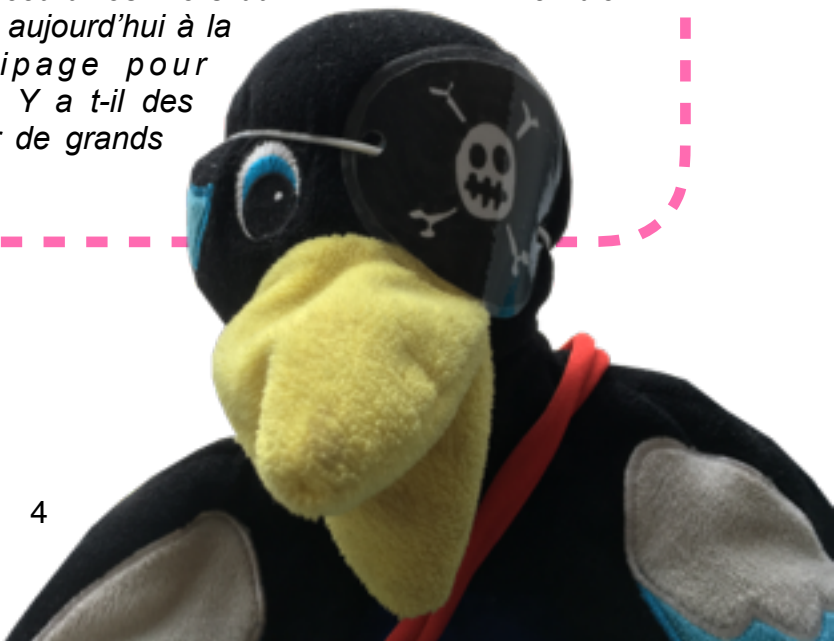
La méthode est faite de 23 cahiers. Nous vous conseillons de découvrir un cahier par semaine pour ne pas aller trop vite et laisser le temps à votre enfant de bien assimiler les apprentissages avant de passer au cahier suivant. Vous pouvez peut-être fixer un créneau précis dans la semaine pour "jouer en anglais", les enfants aiment bien les habitudes. Et puis une fois que les habitudes sont prises on ne perd plus les bonnes résolutions !



Introduction auprès de votre enfant

Mélopie est un terrible pirate qui va enrôler votre enfant (ou vos enfants) dans son équipage. À vous de déguiser votre marionnette Mélopie en pirate. À chaque leçon c'est elle qui va amener son cahier à votre enfant, avec la liste des trésors à trouver dans la maison. Voici comment présenter son capitaine à votre enfant :

*Oyé, oyé Moussaillons ! Je vous présente le plus terrible pirate de tous les temps, c'est **Mélopirate** ! Elle a parcouru les mers du monde entier à bord de son navire. Elle est aujourd'hui à la recherche d'un nouvel équipage pour l'accompagner dans ses aventures. Y a t-il des volontaires parmi vous pour devenir de grands pirates ?*

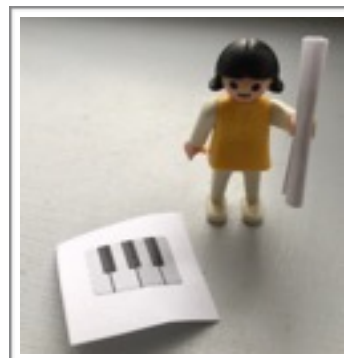


DÉROULEMENT D'UNE LEÇON

Préparation

Trouvez les petits objets qui représentent les nouveaux mots appris avec la leçon du jour. Vous trouverez la liste de ces mots au dos de chaque cahier. Vous pouvez soit cacher ces objets au hasard dans la maison, soit les relier par des indices pour aider vos enfants à les trouver.

Dans ce guide vous trouverez des suggestions d'objets représentant les nouveaux mots de chaque leçon. Vous trouverez aussi une [feuille d'indices](#) à imprimer et à coller sur vos petites objets.



1/ Pillage de la maison

On appelle Mélopirate tous ensemble et là voilà qui arrive. Elle tient sous le bras le cahier de la semaine et le premier indice. La chasse au trésor peut commencer !

Une fois que vous avez tout trouvé, posez des questions autour de ces objets et placez-les dans le coffre. Dans ce guide nous vous donnerons des exemples de questions à poser.

3/ L'épreuve

Les épreuves sont des activités proposées à votre petit pirate pour mettre en pratique ce qu'il vient d'apprendre. Dans ce guide nous vous proposerons un jeu ou une activité associée à chaque leçon. Pendant que vous jouez, pensez à réutiliser au maximum les mots anglais déjà appris par votre enfant. Le jeu doit toujours servir l'apprentissage.

4/ Jeux d'internet

Ces [jeux d'anglais sont à télécharger gratuitement sur notre site internet](#). Ce sont des lotos, des dominos, des memories, etc. Ces jeux n'utilisent que les mots déjà appris par votre enfant. Les consignes de ces jeux se trouvent au dos de la couverture de chacun des cahiers.

5/ Utilisation du cahier

À cette étape votre enfant va écouter le conte et va voir comment se met en scène tout ce qu'il a déjà appris. Il va entendre des phrases bien construites au sein de chansons qui se répètent et s'assimilent très rapidement.

Les exercices écrits du cahier sont un moyen pour vous de constater la bonne compréhension ou non de votre enfant. Le but étant non pas de noter l'enfant mais tout simplement de s'assurer qu'absolument tout a bien été assimilé. Si ce n'est pas le cas on rejouera plus tard !



Les révisions entre la découverte de 2 cahiers

Vous vous souvenez, vous avez accroché un poster dans la chambre de votre enfant. Ce n'est pas pour faire joli, c'est un gigantesque jeu d'œil de lynx. Avant de dormir demandez à votre enfant de vous montrer les mots qu'il a déjà appris. S'il a un petit trou de mémoire ou si vous ne savez plus quels sont les mots, vous avez les flashcards en petit en bas, c'est une petite antisèche. Vous pouvez aussi mimer les choses et vos enfants devinent ce que c'est, fou rire garantis. Un autre soir ce sera à votre enfant de mimer le mot que vous lui direz. Etc.

N'oubliez pas de lire les conseils complémentaires qui se trouvent au dos de votre cahier en-dessous des flashcards.



Précisions

Lorsque nous proposons des jeux il n'y a jamais de « gagnant » ou de « perdant ». Celui qui se trompe gagne le droit de faire une grimace pour faire rire la galerie. Se tromper n'est dès lors plus une humiliation mais une occasion de rire ensemble. Rire c'est bon pour la santé et ça donne envie d'en faire plus ! Nous proposons de faire des grimaces, vous pouvez proposer autre chose bien entendu !



NOTE : Si votre accent n'est pas parfait ce n'est pas grave. Votre enfant et vous-même, le perfectionnerez en écoutant et en chantant avec les chansons contenues dans la méthode. Ces chansons sont chantées par des anglophones de naissance à l'accent irréprochable. D'ailleurs nous vous conseillons d'écouter ces chansons le plus souvent possible. Plus votre enfant les connaît plus son accent s'améliore, plus ses apprentissages s'encre en lui.

Nous faisons le choix de parler français en même temps que nous apprenons l'anglais pour proposer quelque chose de simple et à la portée de tous. Si vous vous sentez de tout expliquer en anglais à vos enfants et si ils sont réceptifs à vos explications en anglais c'est très bien de tout faire en anglais !

Sachez que votre enfant comprendra le mot avant d'être capable de le réutiliser. Donc pendant le travail demandez-lui d'abord de vous montrer ce que vous lui demandez et quand il est à l'aise seulement avec le mot en question, demandez-lui de dire ce qu'il voit.

Nos idées ne sont que des idées. Si elles ne vous plaisent pas, si vous en avez des meilleures, libre à vous ! Pensez seulement à venir les partager avec nous sur notre groupe Facebook « [Échanges autour de Mélopie](#) ».

LEÇON 1

Daddy & Mummy

PILLAGE DE LA MAISON

Trésors à trouver

- Red
- Blue
- Daddy
- Mummy
- Hat
- Shoe



Des poupées Polly Pocket et leurs vêtements en caoutchouc. Des personnages Légos ou Playmobiles peuvent aussi faire l'affaire. Les briques Légo représentent très bien les couleurs.

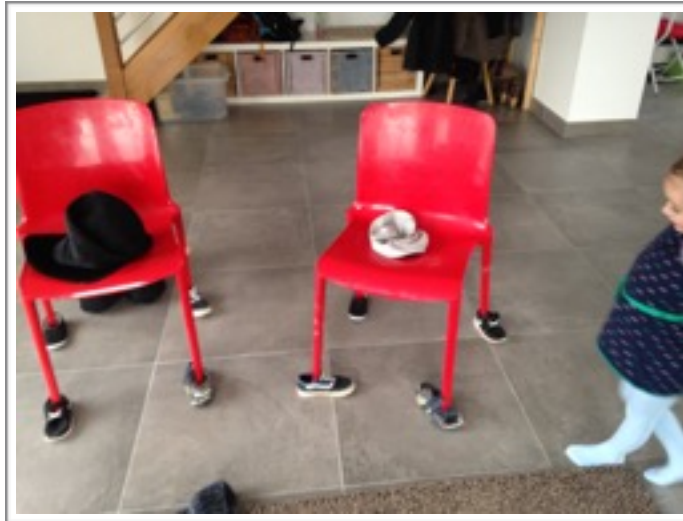


Questions à poser

« **It is** » : Montrer une brique de Légo et demander « C'est quelle couleur » laissez votre enfant répondre et complétez si nécessaire : « It is blue / red ». Attendez une phrase complète de sa part. Insistez sur le geste « is » en pointant du doigt.

« **I am** » : Le personnage playmobile sort de la boîte, faites-le marcher, parler et bouger comme ceci par exemple « Hello I am daddy. Goodbye » et il replonge dans la boîte. Incitez votre enfant à faire de même si il pioche un personnage. Insistez sur le geste « I am » en se montrant du doigt.





L'ÉPREUVE

Habile ta chaise

Matériel : 1 chaise, 4 chaussures, 1 chapeau par participant (au minimum un parent et un enfant)

On place les chaussures et le chapeaux au centre de la pièce si possible dans une panier. Les joueurs ont les yeux bandés et se tiennent à côté de leur chaise.

Au top départ les joueurs doivent attraper un vêtement dans la panier. En le manipulant ils doivent deviner s'il s'agit de « hat » ou de « shoe ». Une fois que le joueur sait ce qu'il a dans la main il habille sa chaise de la même façon que sur la photo suivante. Si c'est un vêtement dont il n'a plus besoin, il le remet dans la panier.

Le premier joueur qui a habillé sa chaise en entier a gagné.



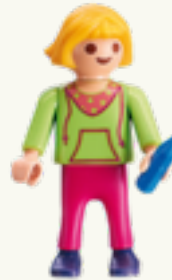
LEÇON 2

Brother & Sister

PILLAGE DE LA MAISON

Trésors à trouver

- Brother
- Sister
- Yellow
- Green
- Coat
- Dress

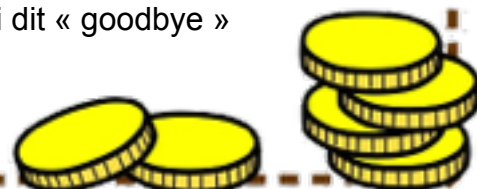


Les personnages enfants de Playmobile conviennent bien et permettent de marquer une différence avec les adultes.

Questions à poser

Couleurs et vêtement : Lorsqu'un joueur pioche un personnage, demandez-lui en montrant ses chaussures : « qu'est-ce que c'est ça ? » bien entendu vous attendez une réponse en anglais. Même chose pour « dress, coat et hat » selon la façon dont sont vêtus vos personnages. Vous pouvez aller plus loin et demander la couleur de l'objet. N'ayez pas peur de faire des phrases complètes : « It is a yellow dress ».

Hello / Goodbye : Chaque fois qu'un personnage vivant sort du coffre on dit « Hello », chaque fois que le personnage est mis de côté ou retourne dans le coffre on lui dit « goodbye »





L'ÉPREUVE

Cache-cache couleur

Demandez à vos enfants de vous ramener des objets « yellow » qu'ils trouveront chez vous. Faites la même chose avec des objets « green », « red » et « blue ».

Jeu de société : Pic Pirate



LEÇON 3

Cat & Dog

PILLAGE DE LA MAISON

Trésors à trouver

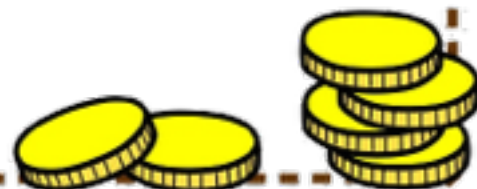
- Cat
- Dog
- Black
- White
- Look at



Pour les animaux vous avez les figurines Schleich ou bien des figurines bien connues des enfants. Une loupe représente très bien le verbe « look at ». Un sifflet ou un téléphone jouet représente « listen to ».

Questions à poser

Listen to / Look at : Si un joueur pioche le chien ou le chat, dites-lui « look at my dog », le joueur doit alors regarder l'animal avec sa petite loupe. Si vous lui dites « listen-to » il doit tendre son oreille (pour le geste, mettez la main derrière l'oreille). Faites-lui alors entendre le cri de l'animal en question.





L'ÉPREUVE

Regarde bien

Accessoire : Vous pouvez fabriquer une paire de jumelle avec des rouleaux de papier toilette ou une longue vue puisqu'après tout nous sommes des pirates !

Disposez 3 objets du coffre à 3 endroits bien distincts de la pièce. (Exemple : Un hat dans le coin droit de la pièce, un cat au centre de la pièce et un dog dans le coin gauche de la pièce).

Le parent donne les instructions aux joueurs. Il dit « look at OBJET ». Tous les joueurs doivent alors regarder avec leur outil dans la direction de l'objet correspondant. Celui qui se trompe a perdu !



LEÇON 4

I love my family

PILLAGE DE LA MAISON

Trésors à trouver

- Baby
- Pink
- Family
- Colour
- Love



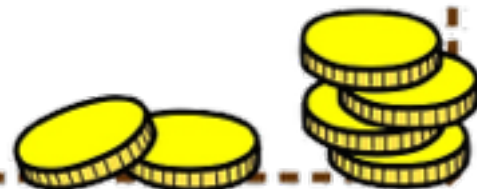
Pour représenter la famille partez à l'aventure direction le photomaton tous ensemble pour une toute petite photo de famille ! Avec la loupe on « look at » et pour le sifflet attention « listen to » !

Questions à poser

My / Colour : Attribuer une couleur à chaque joueur. Placez toutes les briques de Légo au milieu des joueurs. Vous montrez un Légo et celui à qui la couleur en question a été attribuée doit alors dire « It is my colour ». Puis montrez un autre Légo et on recommence.

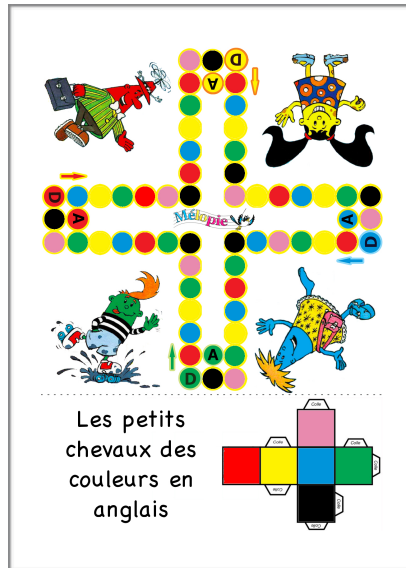
I love you : Lorsque votre enfant sort le coeur du coffre faites lui dire « I love you » en insistant bien sur les geste de « I » montrez-vous et « you » montrez votre enfant.

You are : Chaque enfant fait un personnage de la famille du coffre. À tour de rôle chacun dit qui il est et qui est l'autre comme par exemple « I am baby, you are daddy ».





L'ÉPREUVE



Dooble family

Accessoires : Les cartes du jeu « Dooble » à télécharger dans le groupe Facebook « Échanges autour de Mélopie »

Distribuer toutes les cartes aux enfants et placer la dernière carte au centre de la ronde. Chaque joueur retourne la carte du dessus de son paquet. Si il a un dessin identique avec la carte du milieu alors il peut se défaire de sa carte et la poser par dessus la carte actuelle du centre de la ronde. Pour se défaire de sa carte l'enfant doit citer en anglais le dessin en question qu'il a d'identique avec la carte du milieu. Le premier qui n'a plus de carte a gagné.

Petits chevaux des couleurs

Accessoires : Le plateau de jeu « Les petits chevaux » à télécharger dans le groupe Facebook « Échanges autour de Mélopie ».

Commencez par fabriquer le dé de couleur. Chaque joueur choisi un personnage de la famille le représente pas un pion de la même couleur. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle et avancent à la case de la bonne couleur la plus proche en avançant toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier qui accède à sa case « Arrivée » a gagné.

Feuilleter un album photo familial

En feuilletant votre album photo citez tous les personnages de la famille que vous connaissez et qui sont représentés sur les photos.



LEÇON 5

My body

PILLAGE DE LA MAISON

Trésors à trouver

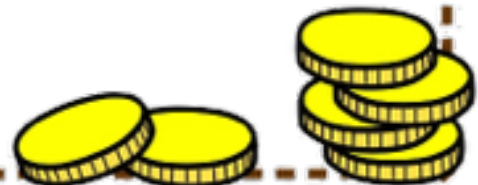
- Head
- Body
- Arm
- Leg



Pour les parties du corps vous pouvez réutiliser vos personnages Légo, Playmobile ou poupée. Vous pouvez aussi en ajouter un ou deux avec des couleurs du corps particulières.

Questions à poser

My / Your : Sortez du coffre 2 personnages à la fois et faites-les parler entre eux. Vous en animez un votre enfant en anime un autre. Faites-les se comparer, voici quelques exemples : « My head is yellow, your head is green » à toi ! Pour finir désemboitez la tête des corps, chaque joueur prend une tête. Vous montrez un corps et celui qui détient la tête qui va avec doit dire « It is my body ». Oui c'est un peu gore mais ça fait beaucoup rire les enfants ;)





L'ÉPREUVE

Torture de chatouille

Votre enfant s'allonge. Vous lui demandez le nom d'une partie du corps en anglais. Si il ne sait pas vous la lui répétez et vous passez à une autre. Si il répond correctement Mélopirate lui chatouille la partie du corps en question avec l'une de ses plumes et vous demandez ensuite une autre partie du corps. Les enfants adorent être chatouillés, c'est la meilleure des récompenses !

Peinture de guerre

Utiliser du maquillage pour enfant et faites-vous des traits de couleur sur le visage pour pouvoir vous dire entre vous « Your head is blue » ou « My leg is yellow » etc.

Jeu de société : Docteur Maboule

Jouez en suivant les règles de ce jeu de société et précisez à chaque fois la partie du corps en anglais où se trouve l'objet que l'on va tenter de faire sortir de votre patient malade.



LEÇON 6

Boy & Girl

PILLAGE DE LA MAISON

Trésors à trouver

- Hand
- Finger
- Boy
- girl



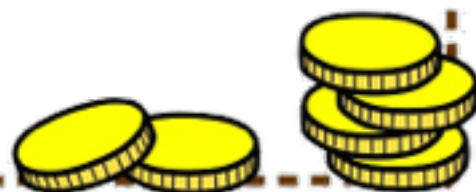
Les personnages déjà présents dans le coffre sont suffisants pour symboliser les mots « boy » et « girl ». Une main de Mr Patate représente hand et finger à la fois.



Questions à poser

Her / His : Choisissez un personnage garçon de votre coffre et un autre personnage fille. Attribuez à chacun des objets. Désignez ensuite l'un de ces objets et demandez à votre enfant à qui c'est. Incitez-le à répondre par une phrase complète comme par exemple « It is her dog ».

Put on : Donnez des instructions à votre enfant qu'il doit suivre comme par exemple « put your hand on my cat » ou encore « put your singer on my hat », etc.





L'ÉPREUVE

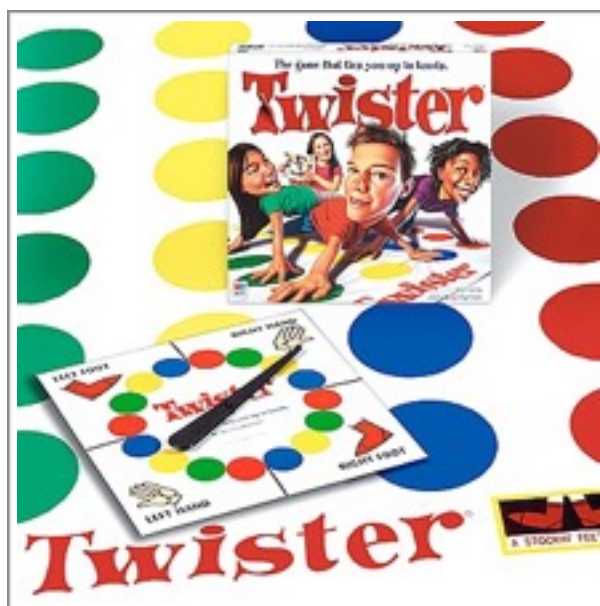
Who is it

Accessoires : un plateau de jeu « Who is it » à télécharger dans le groupe Facebook « Échanges autour de Mélodie »

Vous choisissez un personnage sur la planche et vous devez le faire deviner à vos enfants en leur donnant des indices. Petit à petit vos enfants recouvrent les personnages qui ne correspondent pas à la description jusqu'à ce qu'il n'en reste le plus qu'un.

Jeu de société : Twister

Jouez en suivant les règles et en



LEÇON 7

My head

PILLAGE DE LA MAISON

Trésors à trouver

- eye
- mouth
- nose
- ear

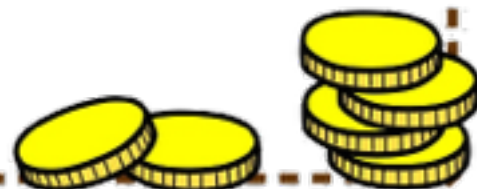


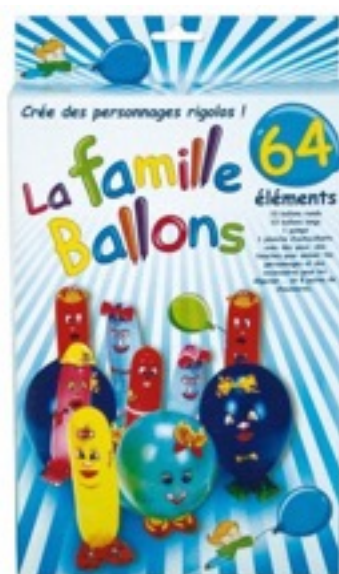
Toutes les parties du corps se trouvent avec votre mini Monsieur Patate. Vous avez même un nouveau chapeau en bonus !



Questions à poser

With / Sing / Listen / Look / Smell : Choisissez une partie du corps de Monsieur Patate et remettez-la à votre enfant. Demandez-lui ce qu'il peut faire avec cela. Incitez-le à répondre des phrases complètes comme « I look with my eye » ou « I smile with my nose », etc.





L'ÉPREUVE

Head balloon

Accessoires : les parties du corps « Head Blalloon » à télécharger dans le groupe Facebook « Échanges autour de Mélodie » ou achetez un kit d'autocollants pour ballons.

Gonfler un ballon pour chaque enfant. Ensuite chaque enfant pioche 2 yeux, un nez, une bouche et 2 oreilles pour son ballon et les colle dessus. Chaque fois qu'un enfant pioche demandez-lui : « Qu'est-ce que c'est ça » ?

Jeu de société : Famille Patate



LEÇON 8

Christmas

PILLAGE DE LA MAISON

Trésors à trouver

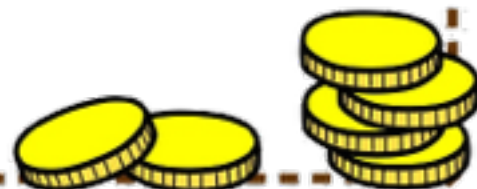
- snowman
- star
- tree
- Father Christmas
- chimney
- house
- garden



Cherchez du côté des décorations pour sapin de Noël, on y trouve à peu près tout. Pour une mini maison et sa cheminée vous pouvez vous tourner vers Polly Pocket .

Questions à poser

Where / On / In : Utilisez les objets de votre coffre deux par deux. Placez-en un sur la tête de votre marionnette Mélopirate, et un autre à l'intérieur du ventre de la marionnette. Demandez alors à votre enfant « Where is OBJET ? ». Votre enfant vous répondra alors « The OBJET is IN / ON Mélopirate ».





L'ÉPREUVE

Cache-cache

Asseyez-vous en rond avec vos enfants. L'un d'entre vous va se cacher. Pendant ce temps les autres chantent (sur le même air que les chansons de la leçon) « Where is ENFANT, where is ENFANT, Where is ENFANT ? » Pour finir tout le monde cherche et quand l'enfant qui s'est caché est trouvé on essaie de désigner sa cachette avec les mots que vous connaissez déjà, même si la désignation est très vaste. Voici un exemple « ENFANT is in the house / in the garden ».

Jeu de société : Don't break the ice

Accessoire : Retrouvez les flashcards que votre enfant connaît bien à coller sur les blocs de glace de votre jeu « Don't break the ice » disponible dans notre groupe Facebook « Échanges autour de Mélodie ».



LEÇON 9

Toys

PILLAGE DE LA MAISON

Trésors à trouver

- plane
- chair
- car
- Box
- Table
- Boat
- Train

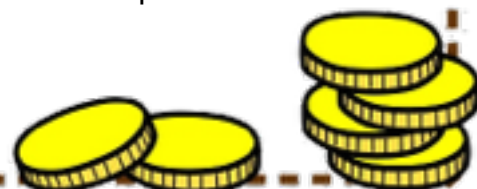


Nous avons trouvé nos minis avions et voitures dans des Kinder surprise. Notre mobilier est Playmobile.

Questions à poser

Toys : Sortez les jouets de votre coffre. Donnez-en certain à votre enfant et prenez-en pour vous. Montrez lui son tas soit le votre et demandez-lui ce que c'est. Votre enfant doit vous répondre « It is my / your tous ».

Under : Utilisez votre boîte et un autre objet. Placez cet objet sur, dedans ou sous le boîte et demandez à votre enfant « Where is the OBJET ». Celui-ci doit vous répondre « The OBJET is in / on / under the box ». N'oubliez pas d'inciter votre enfant à faire des phrases complètes.





L'ÉPREUVE

Jeu de tire

Les enfants lancent une balle chacun leur tour (utiliser des balles qui ne rebondissent pas comme des balles de jonglage). Si la balle tombe dans la boîte l'enfant qui a lancé gagne 20 pts, 10 sur la table et 5 sous la table. Demandez leur bien à chaque fois « where is the ball ? » et attendez une phrase complète de la part de vos enfants.

Jeu de société : Oeil de lynx

Ne proposez à votre enfant que des images de mots qu'il connait déjà. À chaque fois que vous lui donnez une nouvelle image d'objet à trouver votre enfant doit vous dire « Where is the OBJET ? » puis se mettre à chercher.



LEÇON 10

At school

PILLAGE DE LA MAISON

Trésors à trouver

- school
- teacher
- boys
- girls
- clock

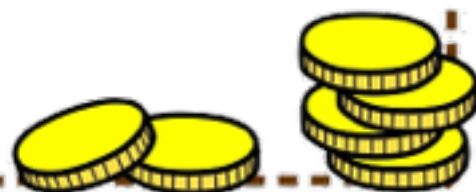


Grand Schtroumph représente plutôt bien le professeur. Avec les personnages de votre coffre vous avez déjà de quoi représenter boys et girls. Pour l'horloge pensez au personnage « Big Ben » dans la Belle et la Bête. Et un tableau noir Playmobil suffira à représenter « school ».

Questions à poser

Can / See : Ouvrez votre coffre devant votre enfant et demandez-lui « Can you see OBJET ». Votre enfant doit alors trouver l'objet en question le plus vite possible.

Can / Hear : Prenez le chat de votre coffre. Faites-le miauler et demander à votre enfant « Can hear my cat ? ». Incitez votre enfant à vous répondre par des phrases complètes « Yes, I can hear your cat ». Ensuite ne faites pas un bruit et demandez encore « Can you hear my cat ». Il se contentera alors de répondre « No ! »





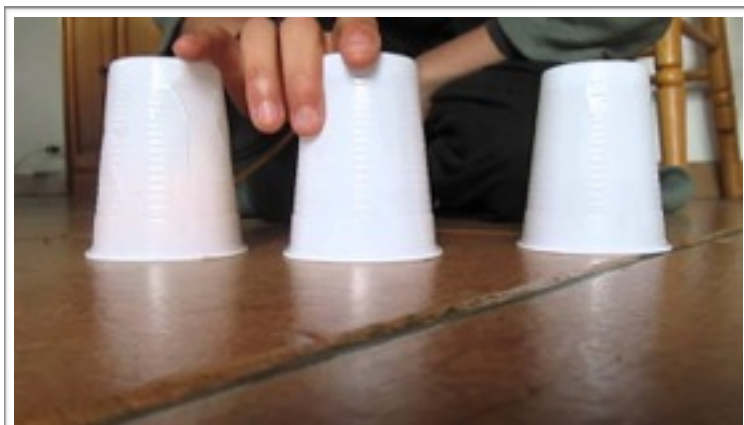
L'ÉPREUVE

Can you here

Bandez les yeux de votre enfant. Il doit compter jusqu'à 10. Pendant ce temps vous allez vous cacher dans la pièce. À la fin du décompte vous vous approchez de lui sans bruit. Le but est d'arriver à toucher votre enfant sans vous faire remarquer. Si votre enfant vous entend il doit pointer le doigt dans votre direction en disant « I can here you ». Si vous vous trouvez effectivement au bout de son doigt alors votre enfant a gagné, sinon vous avez gagné.

Tour de passe passe

Ayez 3 gobelets. Dans 2 gobelets placez 2 personnages garçons et dans le dernier gobelet placez deux personnages filles. Retournez les gobelets. Mélangez-les le plus rapidement possible. Une fois terminé demandez à votre enfant « Can you see the girls ? » votre enfant doit alors retourner le bon gobelet. Vous pouvez faire la même chose avec les boys.



LEÇON 11

One finger, two hands

PILLAGE DE LA MAISON

Trésors à trouver

- one
- fingers
- eyes
- arms

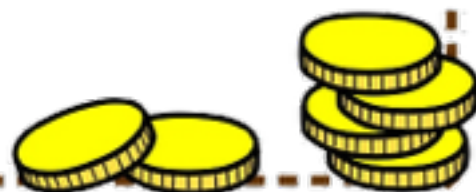


Un dé représentera parfaitement tous les chiffres vus avec la « Méthode anglais N°1 » de Mélopie. Pour les pluriels trouvez tout simplement un autre objets identique ou du même genre.



Questions à poser

Touch : Sortez plusieurs objets de votre coffre et donnez des instructions à votre enfant « Touch a girl », « touch my head » c'est alors votre tête que votre enfant doit toucher, etc.





L'ÉPREUVE

Mr Two hands

Donner une feuille blanche pliée en 2 à chaque enfant. Dites-leur de dessiner le contour de leur main au feutre sur l'une des moitiés de feuille. Ensuite ils découpent le contour de leur main. Attention, le poigné doit être du côté de la pliure pour que les 2 mains restent attachées après le découpage. Ensuite, à l'intérieur des deux mains, demandez aux enfants de dessiner : One / Two eyes, one nose. One finger is yellow, etc. C'est de l'art moderne !

Big Finger

Accessoire : un grand gant en mousse comme on en voit dans le milieu sportif.

Votre enfant fait Monsieur BIG FINGER. Demandez-lui de toucher des choses avec son big finger « my arm », « one leg », « one ear ». Vous pouvez ensuite demander à votre enfant de vous donner des ordres à vous.



LEÇON 12

Fingers & toys

PILLAGE DE LA MAISON

Trésors à trouver

- little
- dolls

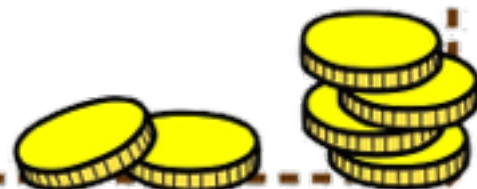


Little est représenté par la plus petite des poupées russes.
Et cela sers aussi à représenter « dolls » au pluriel.



Questions à poser

Pluriel : Utilisez votre dé et les éléments de votre coffre. Votre enfant lance le dé, associé à un élément de votre coffre cela permet à votre enfant de construire une phrase en anglais au singulier ou au pluriel « One boat », « Five boats », etc.





L'ÉPREUVE

Touch my body

Bander les yeux de votre enfant. Touchez une partie de son corps qu'il connaît avec 1, 2, 3, 4 ou plus de doigts. Votre enfant doit alors vous dire « 3 fingers touch my leg » par exemple. Ensuite vous échangez les rôles et on recommence !

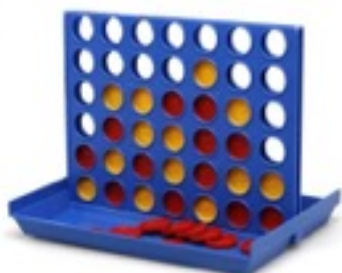
Les petits bâtons

Accessoire : gobelet contenant un grand nombre de bâtonnet et un dé

Placez tous les bâtonnets dans un gobelet. Votre enfant lance un dé et doit retirer du gobelet le nombre de bâtonnets indiqué sur la face du dé. Ensuite c'est à votre tour de la même façon. Vous comptez en anglais bien entendu quand vous sortez les bâtonnets du gobelet. Celui qui pioche le dernier bâton a gagné !

Jeu de société : Puissance 4

Suivez les règles et comptez jusqu'à 4 en anglais bien entendu quand c'est gagné !



LEÇON 13

The farmer and the carrot

PILLAGE DE LA MAISON

Trésors à trouver

- farmer
- wife
- carrot
- tall
- big
- strong

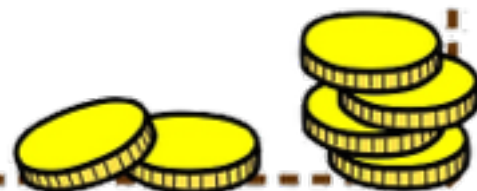


Obelix peut faire « big » et « strong » à la fois. « Tall » peut être représenté par la plus grande des poupées russes.



Questions à poser

Révision Her / His : Choisissez un personnage garçon de votre coffre et un autre personnage fille. Attribuez à chacun des objets. Désignez ensuite l'un de ces objets et demandez à votre enfant à qui c'est. Incitez-le à répondre par une phrase complète comme par exemple « It is her dog ».





L'ÉPREUVE

Jacques a dit / Simon says

Donnez des instructions à votre enfant en anglais. Si vous commencez par "Simon says" votre enfant doit le faire. Si vous ne donnez que l'instruction votre enfant ne doit pas le faire. Vous pouvez dire par exemple "Simon says you are strong". Votre enfant doit alors vous montrer ses muscles.

Jeu de société : Croque carotte

Jouez en réutilisant un maximum de vocabulaire d'anglais que vous connaissez déjà.



LEÇON 14

I can pull

PILLAGE DE LA MAISON

Trésors à trouver

- pull
- up

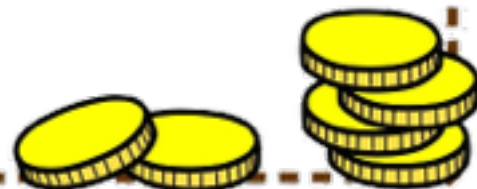


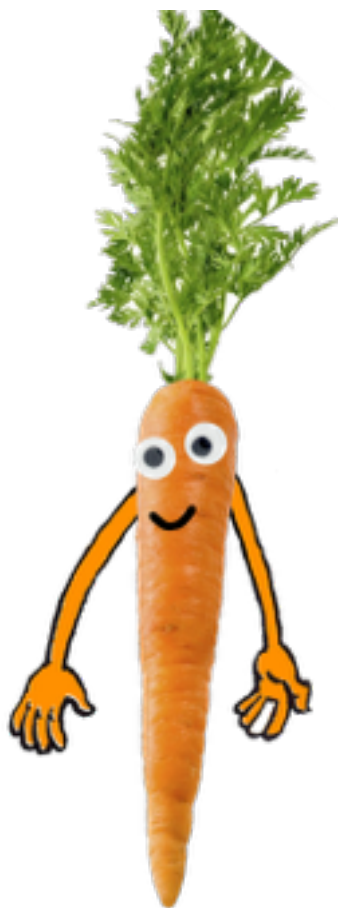
Trouver un petit jeu à tirer pour représenter le mot « pull ». Un petit escalier ou une échelle Playmobile pour représenter « up ».

Questions à poser

Come : Demandez à votre enfant de rester sans bouger. Allez vous mettre plus loin puis dites-lui « come ». Et on recommence et on se balade un peu partout comme ça.

Can : Donner une instruction et votre enfant doit trouver l'objet qui peut le faire et dire "I can". Par exemple dites-lui "voler". Votre enfant doit prendre l'avion de et dire "I can ».





L'ÉPREUVE

Monsieur Carotte

Accessoire : Document « Monsieur Carotte » disponible sur notre groupe Facebook « Échange autour de Mélopie ».

Donnez des carottes (des vraies) à vos enfants de toutes les tailles. Puis utilisez les accessoires du document « Monsieur Carotte ». Vous les collez sur des cure-dent et vous les plantez sur votre carotte pour faire une « strong carrot » ou une « big garrot », etc. Une fois l'exercice terminé, bien entendu, on mange les carottes !



LEÇON 15

Animals

PILLAGE DE LA MAISON

Trésors à trouver

- horse
- cow
- pig
- hen
- work
- sheep
- Happy



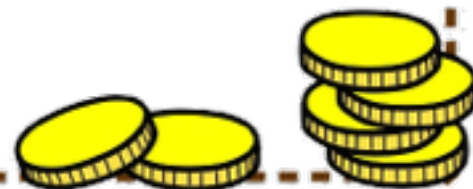
Pour « work » nous avons choisi une figurine Kinder de dino en train de fabriquer un mur. Pour « happy » nous avons choisi un popz de Schtroumpf farceur.



Questions à poser

Animals : Montrez toutes les figurines animaux à votre enfant et demandez-lui ce que c'est. Dites-lui le mot anglais « animals ».

Live : Prenez tous les personnages et les animaux et présentez-les à votre enfant. Il doit les prendre chacun leur tour et les faire parler pour dire soit « I live on the farm » soit « I live in the house ».





L'ÉPREUVE

Mime

Mettre tous les animaux dans un sac. Vous ou votre enfant pioche un animal sans le montrer aux autres et il le mime. Les autres doivent trouver la réponse en anglais bien entendu !

Jeu de société : Cochon qui rit

Jouez en réutilisant un maximum de vocabulaire d'anglais que vous connaissez déjà.



LEÇON 16

The house

PILLAGE DE LA MAISON

Trésors à trouver

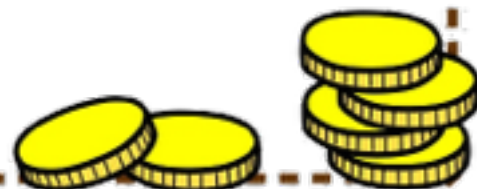
- dors
- window
- roof



Pour « roof » vous pouvez réutiliser votre mini maison Polly Pocket. Encore une fois Légo fait l'affaire pour le reste.

Questions à poser

Open : Utilisez la porte et la fenêtre. Demandez à votre enfant ce qui est « open ». Il doit alors vous répondre « the window is open » ou « the door is open ». Il ferme les yeux, vous modifiez les objets et on recommence !





L'ÉPREUVE

Dictée de dessin

Donner une feuille à chaque enfant et demandez leur de dessiner une maison selon des critères particuliers.

- A big house
- The house is blue
- With a very little door
- The door is yellow
- Etc.
-

Pictionary

Réutiliser le même sac à image que celui du jeu de mime. L'un des enfants est désigné pour piocher une carte. Il doit alors dessiner ce qui est représenté dessus et les autres enfants doivent trouver de quoi il s'agit en anglais. Le premier qui répond correctement devient le dessinateur. (Pour les enfants pour qui se serait trop facile vous pouvez leur compliquer la tâche : dessiner de la main gauche ou en tenant le stilet entre les dent, etc).



LEÇON 17

I can fly

PILLAGE DE LA MAISON

Trésors à trouver

- fish
- bird
- pégase

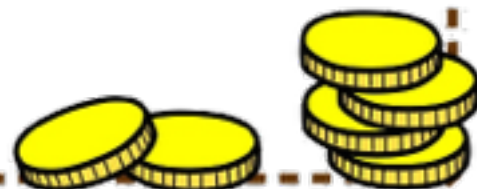


Pour les animaux nous utilisons les figurines Schleich ou autres figurines en plastiques présentent dans la maison.



Questions à poser

Walk / Swim / Jump / Fly / Run : Placez devant votre enfant le poisson, l'oiseau, le pégase, le personnage de brother et celui de sister. Dites des phrases à votre enfant que celui-ci doit mimer avec les personnages. Par exemple dites-lui « I'm a bird, I can fly » votre enfant doit prendre l'oiseau et le faire voler dans les airs, etc.





L'ÉPREUVE

Jacques a dit / Simon says

Je sais que cela est redondant mais il se trouve que les enfants adorent ce jeu et qu'il est parfait pour apprendre alors n'hésitez pas à recommencer en incluant bien entendu les nouveaux apprentissages d'anglais de votre enfant.

Mémoire d'action

1. Un premier joueur va dire et mimer un mot d'action.
2. Le joueur suivant va répéter et mimer ce premier le 1er mot d'action et en rajouter un second.
3. Le joueur suivant va répéter et mimer les 2 premiers mots d'action dans le bon ordre et en rajouter un troisième.

Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs se trompe dans la liste des mots d'action.



LEÇON 18

It can dance

PILLAGE DE LA MAISON

Trésors à trouver

- wings
- clap
- cry
- laugh
- play
- wave

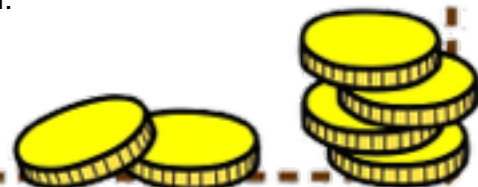


Des figurines à trouver, je vous conseille de chercher dans les vides greniers on en trouve plein par là.

Questions à poser

Clap / Cry / Laugh / Play / Wave : Dites à votre enfant « I can laugh » et votre enfant doit vous tendre la figurine correspondante. Si vous n'avez pas une figurine pour représenter chacune de ces actions. Dites-lui plutôt « You can laugh » et votre enfant doit se mettre à rire. Et ainsi de suite avec tous les verbes d'action.

Its : Il vous faut une niche, un panier pour chat, une maison, un chat, un chien et un enfant. Vous pouvez soit utiliser des objets miniatures soit de vrais objets. Demandez à votre enfant « À qui est cette house ? ». Si vous lui montrez la niche votre enfant doit prendre le chien et dire "It is its house". Et ainsi de suite. Les Paw Patron fonctionnent bien pour ce jeu.





L'ÉPREUVE

I can with my body

Demandez à votre enfant de s'allonger et de fermer les yeux. Touchez-lui une partie du corps. Votre enfant doit alors faire une action qu'il connaît en anglais avec cette partie du corps. Si vous lui touchez la jambe il peut faire « I can jump with my leg » ou encore « I can dance with my leg », etc.

I can smell

Proposez 3 parfums différents à votre enfant. À chaque fois qu'il place un pot sous son nez il doit dire « I can smile » en faisant le geste, ensuite c'est bien si il trouve la réponse :) !



LEÇON 19

In the house (1)

PILLAGE DE LA MAISON

Trésors à trouver

- cooker
- cake
- TV
- telephone
- bath
- brush
- teeth

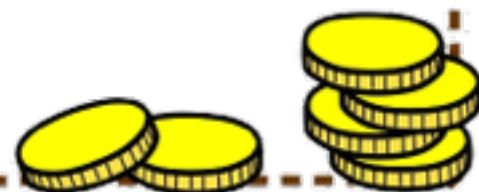


Beaucoup de choses sont playmobiles, notamment la boîte à dent. La baignoire est de Pet shop.

Questions à poser

Kitchen / Living-room / Bathroom : Demandez à votre enfant dans quelle pièce de la maison on peut trouver tel ou tel objet, par exemple « Where is the cooker ? » Votre enfant vous répond alors « In the kitchen ». Etc.

Cook / Eat / Watch / Wash / Brush : Demandez ensuite à votre enfant ce que vous pouvez faire avec chacun de ces objets. « I can cook on the cooker » ou encore « I can brush my hair », etc.





L'ÉPREUVE

I can with my body

Demandez à votre enfant de s'allonger et de fermer les yeux. Touchez-lui une partie du corps. Votre enfant doit alors faire une action qu'il connaît en anglais avec cette partie du corps. Si vous lui touchez la jambe il peut faire « I can jump with my leg » ou encore « I can dance with my leg », etc.

Jeu de société « Jeu de dentiste bulldog »

Proposez 3 parfums différents à votre enfant. À chaque fois qu'il place un pot sous son nez il doit dire « I can smile » en faisant le geste, ensuite c'est bien si il trouve la réponse :) !



LEÇON 20

In the house (2)

PILLAGE DE LA MAISON

Trésors à trouver

- cooker
- cake
- TV
- telephone
- bath
- brush
- teeth



Beaucoup de choses sont playmobiles, notamment la boîte à dent. La baignoire est de Pet shop.

Questions à poser

Kitchen / Living-room / Bathroom : Demandez à votre enfant dans quelle pièce de la maison on peut trouver tel ou tel objet, par exemple « Where is the cooker ? » Votre enfant vous répond alors « In the kitchen ». Etc.

Cook / Eat / Watch / Wash / Brush : Demandez ensuite à votre enfant ce que vous pouvez faire avec chacun de ces objets. « I can cook on the cooker » ou encore « I can brush my hair », etc.

