



## Anglais

### *Autour de l'album*

# What's the time Mr Wolf?

*de Tony Milton, illustré par Harry Horse,  
éditions Walker Books*

### Vocabulaire abordé

l'heure; les activités du matin (se lever, se laver...) ; les animaux de la ferme.

### Structures linguistiques

What time is it? What's the time? It's ... o'clock.

What are you doing? I'm *verb+ing*.

### Pré-acquis

les nombres

### Séance 1

1. Lecture de l'album par le maître en montrant les illustrations. Vérifier la compréhension de l'album en français.
2. Mise en place du vocabulaire des animaux de la ferme (a pig, a hen, a horse, a duck and a Wolf!) à l'aide de flashcards.
3. Réutilisation du vocabulaire des animaux à l'aide de jeux. Mime "Who am I?" (le maître cache les cartes devant lui, les élèves doivent deviner qui il est en le questionnant : "Are you a hen?" "Yes, I am. No, I'm not.")
4. Trace écrite.

*Listen carefully to me, i'm going to read you a book.*

*This is a hen, a pig...*

*Let's play a game! You have to guess who i am.*

### Séance 2

1. Rebrassage du vocabulaire des animaux, rappel de l'album lu.
2. Relecture de la première page : "What's the time Mr Wolf? It's 7 o'clock." Repérer les structures: "What's the time?" ou "What time is it?" "It's ... o'clock."
3. Utilisation de la structure à l'aide de jeux:
  - par 2, chaque élève a une horloge, élève A choisit une heure sur son horloge, élève B demande: "What's the time?" ou "What time is it?" élève A répond: "It's ... o'clock." Élève B règle l'heure dite sur son horloge, les

*Can you remember what's this? (en montrant la carte d'un animal)*

*Let's play a game! You must guess what's the time on your pal's clock.*

deux élèves vérifient que l'heure est bien la même.

- jeu de la fourchette : élève A choisit une heure sur son horloge, élève B demande "Is it 7 o'clock?" Élève A répond : "You're close." ou "You're far / before / after."
- jeu par équipe : idem jeu ci-dessus mais le maître tient l'horloge et demande à chaque fois "What time is it?" Les élèves marquent un point pour leur équipe s'ils ont deviné.

4. Trace écrite.

*Let's play a game by team! You must guess What's the time on my clock.*

### Séance 3

1. Relecture de l'album + rebrassage "What time is it? It's ... o'clock."
2. Exemple tiré de l'album et exemple du maître qui mime : "It's 7 o'clock. What are you doing? I'm getting up..."
3. Mise en place du vocabulaire des activités du matin ("I'm getting up. I'm having a shower. I'm having breakfast. I'm getting dressed. I'm brushing my teeth. I'm brushing my hair.") à l'aide de *flashcards* et de mimes.
4. Réutilisation du vocabulaire à l'aide de jeux : "Simon says" (*Jacques a dit*) ou mimes.
5. Trace écrite.

### Séance 4

1. Rappel du vocabulaire des activités du matin.
2. À l'aide de l'emploi du temps du dimanche matin, et des étiquettes : jeu par 2, élève A place ses étiquettes des activités en face des heures, élève B devine l'emploi du temps de A "What are you doing at 7 o'clock?" élève A répond : "At 7 o'clock, I'm getting up." élève B place l'étiquette au bon endroit... à la fin les élèves vérifient qu'ils ont obtenu le même emploi du temps.
3. Trace écrite : le maître donne à l'oral son emploi du temps, les élèves collent les étiquettes activités en face des bons horaires. Vérification orale par les élèves.

Possibilités selon le niveau des élèves :

- les horaires (*half past ...*, *a quarter to ... a quarter past ...*)
- autres activités de la journée : *I'm watching television, reading, having lunch, cooking, playing outside / in my bedroom...*
- d'autres animaux de la ferme.

Chant : *Old Mc Donald had a farm, E I E I O*