



## Anglais

### *Autour du livre*

# Tom Sawyer d'après Mark Twain

Pocket éd., coll. *L'anglais c'est facile avec...*

*Histoire un peu complexe qui peut être vue dès le CM1  
mais sans doute plus facile pour le CM2.*

### **Aspects civilisationnels**

Présenter le Mississippi, parler des USA et de l'emplacement du fleuve ainsi que des bateaux à vapeur qui sillonnent le fleuve.

Parler de Mark Twain : apprenti typographe, conducteur de bateaux à vapeur dont il hérite de son surnom (Mark Twain), puis écrivain et chercheur d'or. Il n'écrit que deux romans pour enfants, dits récits humoristiques.

Ces deux aspects peuvent être des recherches faites par les enfants à leur niveau, de façon très simple pour situer l'histoire.

### **Vocabulaire**

**Vêtements** : a overalls, a jean, a tee-shirt...

**Adjectifs** : little, beautiful, serious, long, blond, good, miserable, compulsory, angry, bored, pleased, middle-aged, brown, white, blue.

**Relations** : a friend, a girl, a boy, an aunt.

**Verbes** : to like, to arrive, to tell, to throw, to return, to arrive, to enter, to like, to love, to say, to give, to ask, to walk, to decide, to look for, to look at, to go, to feel, to cry, to know, to escape, to fish, to speak, to stop, to find, to jump, to run, to believe, to play, to hate, to fetch, to sit.

**Prépositions** : near, through, in front of.

**Vocabulaire de la nature** : the river, the country...

## **Propositions de démarche**

Il faut travailler sur les personnages ainsi que décrire leurs habits et la couleur de leurs cheveux et de leurs yeux. Pour ce faire, on peut utiliser plusieurs personnages et changer la couleur des yeux et de cheveux, les habiller et faire varier la couleur des habits jusqu'à ce que les enfants reconnaissent les différents noms et les couleurs.

On peut proposer un jeu de devinettes avec des habits différents, on interroge les enfants pour savoir quelle carte est dans la main ; si l'enfant interrogé trouve l'habit, on lui donne la carte. L'enfant qui gagne le plus de cartes devient le maître du jeu et interroge à son tour ses camarades.

On peut choisir de mettre une silhouette au tableau, des vêtements ; un enfant dit comment on doit habiller la silhouette et un autre enfant habille celle-ci ; les autres contrôlent qu'il ne se trompe pas. Quand on l'a fait plusieurs fois au tableau, on propose une silhouette et un jeu de vêtements aux enfants et le maître dicte la tenue aux enfants qui habillent leur « poupée ». Dans la phase de correction de ce qu'a dicté le maître, un enfant refait les phrases et un autre corrige au tableau cette fois.

On peut compliquer le jeu en modifiant aussi la couleur des yeux et des cheveux.

Pour mémoriser les verbes, on peut jouer au jeu de mimes et les enfants doivent savoir ce que mime l'enfant qui a choisi un verbe et le dire en anglais.

Pour mémoriser les prépositions, on placera des objets connus en utilisant *near, in front of* et *through*.

Il s'agira de raconter l'histoire en anglais en mimant le plus d'actions possibles pour favoriser la compréhension. On peut utiliser le cédérom qui accompagne le livre pour une prononciation plus authentique mais il faut accompagner chaque phase de l'histoire avec des dessins affichés au tableau qui favorisent la compréhension. Dans un second temps, on demandera aux enfants de repérer quelques mots de l'histoire et de dire ensuite ce qu'ils ont compris de l'histoire.

L'objectif sera de refaire raconter l'histoire aux enfants avec les mots appris et en construisant leur propre histoire, avec les mots qu'ils connaissent et les structures qu'ils savent manipuler.

L'évaluation peut consister en une série de cases qui correspondent à des dessins que feraient les enfants ; ils disposeraient des 6 phrases qui constituent l'histoire et placeraient celles-ci dans l'ordre de l'histoire et feraient les illustrations de l'histoire : ce serait une façon de voir s'ils ont compris et constitueraient une trace écrite de l'histoire vue en classe.