

WHO TOOK THE COOKIE ?

<https://www.youtube.com/watch?v=OzKY5YHnOTg>

Un chant mimé pour apprendre le nom des animaux.



Script de la comptine :

<p>Who took the cookie from the cookie jar ?</p> <p>--Panda took the cookie from the cookie jar !</p> <p>Who me ? Yes you ! Not me ! Then who ?</p> <p>--Rabbit !</p> <p>Who took the cookie from the cookie jar ?</p> <p>Rabbit took the cookie from the cookie jar !</p> <p>Who me ? Yes you ! Not me ! Then who ?</p> <p>--Bear !</p> <p>Who took the cookie from the cookie jar ?</p> <p>Bear took the cookie from the cookie jar !</p> <p>Who me ? Yes you ! Not me ! Then who ?</p>	<p>--Penguin !</p> <p>Who took the cookie from the cookie jar ?</p> <p>Penguin took the cookie from the cookie jar !</p> <p>Who me ? Yes you ! Not me ! Then who ?</p> <p>--Kangaroo !</p> <p>Who took the cookie from the cookie jar ?</p> <p>Kangaroo took the cookie from the cookie jar !</p> <p>Who me ? Yes you ! Not me ! Then who ?</p> <p><i>Okay, okay ... I took the cookie ! I took the cookie from the cookie jar ! The yummy yummy cookie from the cookie jar !</i></p> <p><i>Are you hungry ? Uh-huh. Let's share ! Okay !</i></p> <p><i>Who wants some cookie ? I do ! Me, me, me ! Cookie please ! Here you go ! Thank you ! I wawnt some cookie. Thank you. Me,me,me !</i></p>
---	--

Lexique :

Animaux : Panda, rabbit, bear, penguin, kangaroo, cookie, jar

Structures langagières : Who took ... from

Mise en œuvre :

Matériel :

- Un pot, placé au centre du coin regroupement, sur lequel est (sont) collé(es) une (ou plusieurs) étiquette(s) cookie.
- Flashcards animaux et cookie, en deux exemplaires (un exemplaire pour le(s) meneur(s) et un exemplaire pour les élèves interrogés)
- Vidéo de la comptine/projecteur
- Bande MP3 audio et lecteur MP3

Déroulement de la séquence :

Séances 1,2,3

- Visionnage de la vidéo, plusieurs fois pour s'imprégner du rythme d'abord, et ensuite pour construire le sens avec les élèves.
Si besoin, bien faire expliciter en français qu'il s'agit de retrouver l'animal qui a pris le cookie.
- Jeu de kim avec les 5 cartes animaux, pour mémoriser le nom des animaux.

Séances 4 et 5

- On joue la chanson en mimant les actions. Pour cela, on utilise la bande audio, pour aider les élèves à chanter.
Le meneur, hors du groupe, (l'enseignant dans un premier temps) dispose des cartes animaux, pour interroger les élèves du groupe. Des cartes animaux sont distribuées à 5 élèves, et on les interroge dans le même ordre que la bande audio. C'est le kangourou qui a le cookie.

Séances 6 et 7

- On joue ensuite la chanson sans la bande audio. 5 élèves (meneurs) sont choisis pour énoncer en montrant la flashcard correspondante, l'animal qui va être interrogé. C'est toujours le kangourou qui a le cookie.

Prolongements :

- 1-Avec d'autres noms d'animaux, en donnant le cookie à un animal différent. Il s'agira pour les élèves de retrouver effectivement quel animal a le cookie.

Flashcards en A4 ou A5 avec les images d'animaux et le nom

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/fr/flashcards/wild-animals-flashcards>

<https://dessinemoiunehistoire.net/anglais-animaux/>

- 2- Le cri des animaux, avec la chanson Old Mc Donald.

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/fr/songs/old-macdonald-had-farm>

On pourra s'appuyer sur les flashcards correspondantes, c'est à dire :

a cow (une vache), a duck (un canard), a dog (un chien), a pig(un cochon),