

# **Please, Miss Miller!**

## **Notre avis :**

Cet album est intéressant du point de vue de sa simplicité et par l'expressivité des illustrations.

Dans cet album, une petite fille, Sarah, nous entraîne dans l'univers d'une classe anglaise. Elle fait l'apprentissage des règles de politesse.

Elle ressemble à la princesse dans "I want my potty" ou "I want my dinner" de Tony Ross ou bien encore au bad baby de "The elephant and the bad baby" de Elfrida Vipont.

## **Utilisation :**

Cet album peut correspondre à l'unité 16 de la cassette vidéo CE1 Sans Frontière et à l'unité nouvelle N°2 du CE2 Sans Frontière

Il peut être utilisé pour des séances d'apprentissage portant :

- sur les structures langagières comme :  
[ Please, take out your glue. ]  
[ Shut / open your pencilcase / your exercise book ]  
[ Please, show me ... ]  
[ Please, Miss... Can I... ? Yes, you can. / No, you can't ]
- Sur le lexique suivant :  
Pencil - pencil case - colouring pencil - pencil sharpener - feltips - glue - scissors - exercise book - book - rubber - ruler - black board - school - school bag - pen - teacher - pupils - classroom - door - window - desk - clock - fountain pen.
- Lire l'album par étape en fonction des différentes structures à faire découvrir (voir : § Compréhension détaillée)

## **Activités en amont : expression orale**

Expression orale portant sur le matériel scolaire des élèves et de la classe et / ou des étiquettes  
Demander aux élèves :

- « Please, can I have your pencil ? » etc...
- « Please, show me your pencil. »

Faire répéter collectivement ou individuellement le nom des objets. Les élèves présentent ce qu'ils ont dans leur trousse et qui correspond à la demande de l'enseignant.

Jeux pour consolider les acquis :

- Pairwork (binôme) : un élève reprend les questions précédentes et l'autre montre ou donne les objets. (Ce jeu permet à tous les élèves de participer et de parler dans le même temps.)
- Simon says (Jacques a dit)

« Simon Says open your case »

Ce jeu fédère la classe. On évitera bien sûr le principe de l'élimination. On peut donner un certain nombre de chances ou vies aux élèves avant le jeu.

L'élimination peut provoquer une stimulation mais peut d'un autre côté être décourageante pour des élèves ayant justement des difficultés de mémorisation.

- Jeu des neuf cases. Les élèves réalisent un tableau de neuf cases Sous la dictée du maître, les élèves dessinent les objets demandés dans les bonnes cases.

« Draw a pencil in the center, ... Put right the pencil a ruler. Under the ruler draw a book, next to the book, draw a schoolbag »

Puis

« Colour the ruler in green. ... Colour the pencil in black ... »

Ce tableau peut être inséré dans le cahier de l'élève. Il constituera une trace et bien sûr une aide à la mémorisation.

### **Compréhension globale :**

1<sup>ère</sup> écoute : Lire ou faire écouter l'histoire sans montrer les images de l'album. Demander aux élèves d'essayer d'identifier les personnages qui interviennent dans l'histoire.

« Ecoutez l'histoire et essayez de repérer les personnages qui parlent. ».

Les élèves s'expriment et échangent en français sur ce qu'ils ont pu repérer.

L'enseignant fait écouter l'album une seconde fois en montrant les images. Il aide les élèves à comprendre qu'il s'agit d'un dialogue entre une petite fille Sarah et sa maîtresse Miss Miller (en désignant du doigt le personnage qui parle par exemple).

### **Compréhension détaillée :**

Différentes écoutes du texte vont permettre de repérer successivement les structures intéressantes de cet album.

- demander aux élèves de reconnaître la formule de politesse utilisée par Sarah, pour demander la permission de faire quelque chose.

L'enseignant attend des élèves qu'ils repèrent les éléments linguistiques suivants :

« Please, Miss Miller, can I...? »

#### **Activité :**

Jeu avec des flashcards :

(Flashcards représentant des verbes d'action : to sharpen, to water, to put out, to play football, to dance ... )

L'enseignant distribue les cartes aux élèves. Il joue le rôle de Sarah et pose des questions. L'élève qui a la carte d'action correspondante la montre et donne une réponse :

« Please, Miss Granger, can I dance?

- Yes, you can!

- Please Mister Lefevre, can I play football?

- No, you can't! »

Ce jeu de rôle peut se poursuivre sans l'intervention du maître, il cède sa place à un élève.

- Demander aux élèves de mémoriser les réponses de Miss Miller.

« Ecoutez bien ce que répond Miss Miller à chaque fois que Sarah veut l'aider ? Faites attention à celles qui sont semblables et à celles qui sont différentes. »

L'enseignant recueille les propositions :

- Of course, you can!
- Yes, but be careful!
- No, you can't!

Activité :

Vers la théâtralisation :

Demander aux élèves d'inventer un dialogue ayant comme base la question suivante

« Can I ..... ? »

et des réponses telles que :

- « Of course, you can !
- Yes, but be careful!
- No, you can't! »

Le dialogue doit comporter au moins trois demandes.

- Faire repérer le mot qui est utilisé à chaque fois pour décrire la manière dont Sarah s'y prend pour aider la maîtresse. On s'attend à ce que les élèves repèrent la fréquence du terme *too*, qui marque le degré d'intensité.

« Chaque fois que Sarah veut aider, quelque chose ne va pas. Un même mot est toujours utilisé. Le reconnaissez-vous dans le texte ? »

Recueil des expressions :

- **too** well!
- **too** much!
- **too** quickly!
- **too** roughly!

- On constate avec les élèves que la maîtresse apprend à Sarah à ne plus faire les choses trop rapidement et à voir que c'est simple.

Faire imaginer la fin de l'histoire aux élèves. Ils écrivent en français et justifient éventuellement leur hypothèse par les termes anglais qu'ils auront mémorisés.

L'enseignant lit ensuite la dernière page de l'album pour découvrir la chute de l'histoire choisie par l'auteur : une fois encore Sarah fait les choses trop précipitamment « **too fast** »