

I *really* **BET** *you* **CAN!**

Fichier pédagogique



Sous la direction de
Michelle Jaillet
IA-IPR

Frédéric André
Collège Victor Grignard (69)
Professeur agrégé
Formateur INSPE

Frédérique Denoix-Smart
Collège Marcel Aymé (01)
Professeure certifiée
Formatrice et chargée de mission d'inspection

Anne Doublet
Lycée de l'Elorn (29)
Rectorat de Rennes (35)
Professeure agrégée

Guillaume Ogier
Collège du Portail Rouge (42)
Professeur certifié
Formateur INSPE
Interlocuteur académique pour le numérique (IAN)

Emmanuel Vesse
Collège Anne Frank (42)
Professeur agrégé

Remerciements à M. Lee Smart, BA (Hons) French, agrégé d'anglais, pour sa relecture.



MAGNARD
www.magnard.fr

Sommaire des Activités Interactives élève



Accessibles d'un simple clic
sur cette rubrique dans
les manuels numériques
élèves et enseignants

ou

Sur le site
compagnon élève :
www.lienmini.fr/ibyceleve

Unit 1

- Exercices interactifs (Words & Sounds)

- Les sons /ɪ/, /i:/ et /aɪ/
- La place de l'accent tonique dans les mots de plusieurs syllabes
- Les adjectifs de personnalité
- Les pouvoirs des héros / héroïnes
- Les verbes « Be » et « Have (got) » au présent

- *Rhyme Time* (Karaoké)

- *Act out* (Story time)

Unit 2

- Exercices interactifs (Words & Sounds)

- La nourriture à New York
- L'accent britannique et l'accent américain
- Les activités de plein air
- Les sports
- Les déterminants

- *Rhyme Time* (Karaoké)

- *Act out* (Story time)

Unit 3

- Exercices interactifs (Words & Sounds)

- Le lexique de la Tour de Londres - 1
- Le lexique de la Tour de Londres - 2
- La prononciation particulière de « ch »
- Raconter des faits au passé

- *Rhyme Time* (Karaoké)

Unit 4

- Exercices interactifs (Words & Sounds)

- La prononciation de « ea »

- La prononciation de la terminaison « -ed » au prétérit

- Les drapeaux de pirate
- Les actions sur un bateau
- Les pronoms personnels

- *Rhyme Time* (Karaoké)

- *Act out* (Story time)

Unit 5

- Exercices interactifs (Words & Sounds)

- La prononciation des sons /əʊ/, /aʊ/, /ɔ:/ et /ɒ/
- La description des animaux
- Évoquer un événement futur
- Les parcs nationaux
- Les adjectifs composés

- *Rhyme Time* (Karaoké)

- *Act out* (Story time)

Unit 6

- Exercices interactifs (Words & Sounds)

- La prononciation de la lettre « o »
- La prononciation de la lettre « a »
- Les activités en ligne et hors ligne
- Les appareils électroniques
- Interroger sur la fréquence

- *Rhyme Time* (Karaoké)

- *Act out* (Story time)

Unit 7

- *Rhyme Time* (Karaoké)

- *Act out* (Story time)

Directrice éditoriale : Alexia Zoulas

Édition : Marie Chochon

Conception graphique : Séverine Tanguy

Mise en page : Natacha Marmouget

Couverture : Cécile Chaumet

© Magnard, 2022 - ISBN 978-2-210-11704-4

5, allée de la 2^e D.B. 75015 Paris - www.magnard.fr

Sommaire du fichier pédagogique

Présentation générale	4
<i>Get ready for a new year of English!</i>	10
Unit 1	12
Unit 2	30
Unit 3	51
Unit 4	66
Unit 5	87
Unit 6	109
Unit 7	127
Exploitation du <i>Reading Corner</i>	145
Exploitation de <i>Musical Legends</i>	151
Corrigés des fiches (autoévaluation, évaluation)	152
Corrigés de la banque d'exercices	158
Matériel à photocopier	163
Tableau des ressources	185

Présentation générale

Introduction

La classe de 5^e ouvre le cycle 4 qui s'étendra sur 3 ans, de la 5^e à la 3^e. Une des préoccupations majeures sera donc de mettre en place une **progression cohérente des apprentissages au sein du cycle** et d'atteindre les attendus de fin de cycle fixés par les programmes de collège de 2016.

Sans se limiter à des situations de communication du quotidien, en s'appuyant sur des **documents authentiques**, on s'appliquera à **élargir la vision du monde de l'élève**, à enrichir son point de vue et à développer son esprit critique tout au long du cycle 4. Plus que jamais, il importera de prendre en compte **l'hétérogénéité des élèves** en développant des activités différenciées et en valorisant l'entraide entre élèves. Avoir le souci du **plaisir d'apprendre** sera également une priorité, afin de maintenir la motivation des élèves. Non seulement grâce à des **thématiques attractives** mais aussi en proposant des situations d'apprentissage dans lesquelles les élèves pourront se reconnaître et en les accompagnant progressivement vers **plus d'autonomie**.

Tout comme au cycle 3, sera présent le souci d'**ancrer culturellement** les apprentissages de la langue, de continuer à construire progressivement des références dans le contexte de cette langue. La construction de la compétence culturelle se fait en articulation avec celle des compétences langagières. Elle participe à l'élaboration des **parcours éducatifs** (Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle, Parcours Citoyen et Parcours Avenir, principalement).

Les apprentissages en langues participent ainsi étroitement à **l'acquisition des compétences du Socle Commun** de Connaissances, de Compétences et de Culture, notamment aux domaines 1, 2, 3 et 5.

Les attendus de fin de cycle 4

Activités langagières	Programme		
	A1	A2	B1
Écouter et comprendre	Peut comprendre des mots familiers et des expressions courantes sur lui-même, sa famille et son environnement.	Peut comprendre une intervention brève si elle est claire et simple.	Peut comprendre une information factuelle sur des sujets simples en distinguant l'idée générale et les points de détail, à condition que l'articulation soit claire et l'accent courant.
Lire et comprendre	Peut comprendre des textes très courts et très simples, phrase par phrase, en relevant des noms, des mots familiers et des expressions très élémentaires et en relisant si nécessaire.	Peut comprendre de courts textes simples sur des sujets concrets courants avec une fréquence élevée de langue quotidienne.	Peut lire des textes factuels directs sur des sujets relatifs à son domaine et à ses intérêts avec un niveau satisfaisant de compréhension.
Réagir et dialoguer	Peut interagir brièvement dans des situations déjà connues en utilisant des mots et expressions simples et avec un débit lent.	Peut interagir avec une aisance raisonnable dans des situations bien structurées et de courtes conversations à condition que le locuteur apporte de l'aide le cas échéant.	Peut exprimer un avis, manifester un sentiment et donner quelques éléments simples de contexte sur un sujet abstrait ou culturel.
Parler en continu	Peut produire des expressions simples, isolées, sur les gens et les choses.	Peut décrire ou présenter simplement des gens, des conditions de vie, des activités quotidiennes, ce qu'on aime ou pas, par de courtes séries d'expressions ou de phrases.	Peut assez aisément mener à bien une description directe et non compliquée de sujets variés dans son domaine en la présentant comme une succession linéaire de points.
Écrire et réagir à l'écrit	Peut écrire des expressions et phrases simples isolées.	Peut écrire une série d'expressions et de phrases simples reliées par des connecteurs simples tels que « et », « mais » et « parce que ».	Peut écrire un énoncé simple et bref sur des sujets familiers ou déjà connus.
Découverte culturelle	<ul style="list-style-type: none">Percevoir les spécificités culturelles des pays et des régions de la langue étudiée en dépassant la vision figée et schématique des stéréotypes et des clichés.Mobiliser des références culturelles pour interpréter les éléments d'un message, d'un texte, d'un document sonore.Mobiliser ses connaissances culturelles pour décrire des personnages réels ou imaginaires, raconter.		

Structure générale du manuel

Le manuel propose une progression en **7 unités** dont deux courtes (*Fast Track*). Ces deux unités ne comportent qu'une seule leçon, en plus du *Re-connect*, offrant une respiration dans la progression annuelle. L'une d'elle, sur la Tour de Londres, est entièrement nouvelle. En ouverture du manuel, une double-page de **courtes activités ludiques** vous permettra de démarquer l'année (p. 14-15) en douceur. Ces activités pourront également être utilisées en « *warming up* » de début de séance.

Dans la continuité du manuel de 6^e, nous avons choisi de ne pas proposer d'unité de révisions en début d'année mais de **débuter chaque unité** par une **réactivation des connaissances des élèves**, organisée de façon ludique et progressive.

Les unités 1 à 7 constituent le corps principal du manuel et sont bâties sur une structure identique, à l'exception des unités « *Fast Track* » (unités 3 et 6) qui ne présentent pas de leçon 2.

L'unité 7 (*Story Time*) est atypique. D'une part, en raison de son originalité, elle offre une unité propre à maintenir (voire à renforcer) la **motivation** des élèves en fin d'année. Construite autour d'un dessin animé original, en langue anglaise, les élèves y suivront des adolescents new-yorkais. D'autre part, grâce à sa structure en 6 épisodes, elle permettra de consolider les points de grammaire essentiels vus au cours de l'année et d'enrichir le lexique des élèves, en proposant une langue authentique dans un univers d'adolescents. Mais chaque épisode pourra également être exploité en complément de chaque unité, sans attendre de les visionner en fin d'année.

Les **annexes** de fin de manuel offrent à l'élève la lecture d'un chapitre entier de roman graphique (*Reading Corner*, p. 120 à 139). Celui-ci pourra donner lieu à une exploitation en lecture suivie, en fin d'année par exemple. Dédié à l'univers du *roller derby*, ce roman graphique suscitera sans doute la curiosité des élèves!

Les autres annexes constituent des **pages de référence** pour l'élève.

Références culturelles d'une part, avec deux **frises historiques de la Grande-Bretagne et des USA** (p. 142-143), une page musique (p. 140) révélant quelques figures phares de la culture musicale anglo-saxonne, source d'inspiration des chansons de *IBYC!* 5^e, et enfin **trois cartes**: la carte des îles britanniques, celle des États-Unis d'Amérique et celle du monde anglo-saxon.

Références linguistiques d'autre part, avec une page synthétisant **les sons de l'anglais** (en début de manuel) que les élèves pourront écouter sur MP3 et une page dédiée aux **verbes irréguliers** (en fin de manuel), dont le classement selon des critères phonétiques aidera les élèves à les mémoriser (également disponibles en MP3).

Enfin, une **banque d'exercices** permettant aux élèves de mieux fixer le lexique et points de grammaire a été ajoutée en fin de manuel (p. 148 à 159). Pour chaque

unité, l'élève pourra renforcer ainsi son entraînement. Les corrigés de ces exercices se trouvent p. 158 de ce guide.

Structure d'une unité-type

Ouverture

► Chaque unité s'ouvre sur une double-page avec un grand visuel et un **affichage clair des compétences** travaillées et des projets (intermédiaire et final) proposés aux élèves. Ce visuel d'ouverture évoque le contenu thématique de l'unité, ancré dans la culture anglo-saxonne. Il se veut déclencheur de parole. Il permettra aux élèves de partager leurs connaissances sur le thème et d'**éveiller leur curiosité**. Il offre donc un document d'anticipation ouvrant des pistes et soulevant des questions.

► Comme en 6^e, une chanson originale marque notre volonté de mettre l'accent sur le **plaisir de la langue** et sur **l'importance de sa mélodie**. Notre auteur-compositeur s'est bien sûr appliqué à respecter la thématique et les objectifs linguistiques de l'unité. Mais il a également cherché à donner à ces chansons une résonance culturelle forte en s'inspirant de musiques originales. Vous découvrirez les « légendes » qui ont inspiré les chansons du manuel à la page 140. *Let your pupils enjoy singing!*

Re-connect!

► La classe de 5^e se trouve au point d'articulation entre le cycle 3 et le cycle 4. Les élèves terminent un cycle pour en débiter un autre. D'où cette idée du « *Re-connect!* » : **faire le lien avec l'avant et annoncer l'après**.

► Le lexique déjà vu et se rapportant à la thématique de l'unité sera rebrassé et des structures simples, pré-acquises et utiles au cours de l'unité, seront réactivées dans des situations de communication simples. Ainsi, savoirs et savoir-faire seront réactivés. Des boîtes « *Help!* » servent de **mémentos** grammaticaux et/ou lexicaux.

Lesson 1 & Lesson 2

► Ces deux leçons constituent deux étapes dans l'acquisition de savoirs et dans la construction de compétences que les élèves seront invités à mobiliser d'abord dans une tâche intermédiaire, modeste dans ses ambitions (en leçon 1), puis dans une tâche finale, plus complexe mais dont les étapes sont indiquées (en fin d'unité).

► Chacune de ces deux leçons repose sur des **documents authentiques** et, si certains documents ont été didactisés, cela s'est toujours fait dans le respect d'une **langue authentique** et d'un **ancrage culturel**. Les **apprentissages se complexifient de la leçon 1 à la leçon 2**. Chaque leçon répond de façon différente à la problématique culturelle abordée. Par exemple l'unité 1 pose la question d'un genre littéraire et cinéma-

tographique, le fantastique. Dans la leçon 1, les élèves découvrent des ingrédients de ce genre : lieux mystérieux, personnages dotés de pouvoirs spéciaux à travers le film de Tim Burton, *Miss Peregrine's Home for Peculiar Children*. Dans la leçon 2, le focus est mis sur le personnage emblématique du « *villain* ».

► Chaque leçon propose à la fois des **activités de réception**, soit à partir d'un document audio ou vidéo, soit à partir d'un document écrit ou iconographique et également des activités de production permettant aux élèves de **fixer et de progressivement mobiliser** de nouveaux acquis langagiers et culturels.

► Les quatre domaines culturels du programme de cycle 4 sont abordés dans le manuel : « Langages », « École et Société », « Voyages et migrations », « Rencontres avec d'autres cultures ».

Go Further

► Les pages « *Go Further* » élargissent encore le point de vue sur la thématique abordée. Elles offrent de **grands visuels, authentiques**, qui pourront être **exploités librement**. Les supports (affiches de films, magazines, tableaux, romans graphiques...) apportent une richesse documentaire aux unités en convoquant d'**autres médias**. Des pistes d'exploitation sont données qui pourront mener à des activités plus ou moins complexes avec les élèves.

► Ces pages trouveront leur place dans la **construction des parcours éducatifs**, en particulier le Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle.

Une double-page dédiée à la différenciation / AP

► Cette double page propose des **activités de différenciation pédagogique**, mettant l'accent sur des stratégies à acquérir pour développer certaines compétences. L'objectif est d'accompagner les élèves dans leurs apprentissages en faisant **varier les approches** : variation sur la longueur de la tâche, sur le guidage, sur le mode de travail (individuel, en binôme, en groupes) et sur le support.

► Les activités proposées se font à partir de documents supports reliés thématiquement et bien sûr linguistiquement à l'unité. Cela permet de **ne pas rompre la séquence**.

« Have fun in groups »

► Nous avons conservé les pages de jeux qui étaient présentes dans le manuel de 6^e. Fixer du lexique, une structure, un élément culturel **par le jeu** rend plus abordable ces apprentissages pour un bon nombre d'élèves. Cette **approche ludique** motive les élèves et apporte de la diversité dans les approches pédagogiques.

► À l'exception de quelques dés, la majorité de ces jeux peuvent être mis en œuvre en classe sans matériel supplémentaire. Des cartes à jouer ou des plateaux de jeu au format A3 sont parfois nécessaires sur le site

compagnon enseignant : vous pouvez les télécharger gratuitement.

« Help Yourself! »

► Ces pages pourront servir de support durant les heures d'**Accompagnement Personnalisé**. Elles ciblent au moins deux activités langagières et ont pour objectif de **faire acquérir aux élèves**, de façon consciente, des **stratégies de compréhension, de production et d'interaction**. Ceci est essentiel dans le développement de leur autonomie. Si l'accent reste mis sur les compétences de l'oral, celles de l'écrit sont davantage présentes que dans le manuel de 6^e.

► Des **niveaux de difficulté différents** sont généralement proposés pour s'adapter au niveau des élèves et les mettre en confiance. Ils sont signalés par des étoiles :

★ = document et/ou exploitation ≈ A1.

★★ = document et/ou exploitation ≈ A1 vers A2.

★★★ = document et exploitation ≈ A2.

Les élèves peuvent commencer par le niveau qu'ils veulent et ensuite **progresser à leur rythme** dans les autres niveaux.

► Les élèves pourront travailler en **autonomie** plus ou moins grande à partir des fiches du **Workbook**, l'un des objectifs étant de **mettre les élèves en confiance**. Afin d'**encourager progressivement l'autonomie des élèves**, les consignes de ces pages sont proposées en français jusqu'à l'unité 4, puis en anglais pour les dernières unités.

Language Lab

Words & Sounds

► Comme en 6^e, cette double-page servira de **référence** aux élèves. Elle offre aussi des activités de **consolidation**, en **lexique** et en **phonologie**, souvent **ludiques**. Dans les planches illustrées, reprises dans le Workbook et, en partie, dans les stickers, le mot est associé à l'image afin de faciliter la mémorisation et accompagné d'une référence phonologique. Les élèves pourront travailler ce lexique en autonomie en utilisant les enregistrements sur MP3.

Grammar

► Les points de grammaire développés dans cette double-page ont été choisis en fonction des **besoins langagiers** qui se dégagent des activités menées dans l'unité. Ils respectent la **progression linguistique du cycle 4**. Certains acquis du cycle 3 sont repris et enrichis selon le principe de **progression en spirale** (par exemple : « *be* » et « *have (got)* », les déterminants, les mots interrogatifs...) et de nouveaux savoirs sont introduits, toujours en situation. **Contextualiser** est essentiel pour comprendre le sens de telle ou telle forme. La présentation du fait de langue ciblé est à la fois visuelle (sous forme de schéma ou de dessin) et textuelle (explicitation).

► Les exercices proposés à la fois dans le manuel et dans le Workbook (partie « *Homework* ») permettront

aux élèves de manipuler ces formes et de les réutiliser en contexte, dans des situations légèrement différentes.

► Dans un souci d'accompagner les élèves et de les mettre en confiance, des boîtes « *Help!* » jalonnent les autres pages de l'unité. Elles porteront l'attention des élèves sur des éléments grammaticaux nécessaires à la communication à cet endroit précis du manuel.

► Des propositions de PRL (pratique raisonnée de la langue) pour faire **réfléchir** au **fonctionnement de la langue** sont faites dans le Fichier pédagogique sous forme de fiches photocopiables.

Final Task

► Chaque unité se termine par une **tâche finale** (« *Final Task* ») à réaliser. Il s'agit d'une situation de communication proposée dans laquelle les élèves auront besoin de mobiliser les acquis langagiers, culturels et pragmatiques faits au cours de l'unité. Cette activité de transfert sera toutefois guidée par une indication d'étapes à suivre.

► Réalisable soit avec l'aide d'un outil numérique, soit avec un crayon et du papier, elles impliquent l'élève dans un travail individuel ou de groupe.

► À la fin de chaque unité longue, un épisode de la série animée « **Story Time** » vous est proposé : vous pouvez soit le faire visionner à ce moment-là, pour clore l'unité, soit réserver le visionnage de tous les épisodes en fin d'année.

Unité 7 « *Story Time* »

► Cette unité de fin d'année fait la part belle au **plaisir de visionner une série animée en VO**. Pour les utilisateurs de *IBYC! 6^e* qui connaissent les aventures des Jones, ce sera aussi une découverte totale, puisqu'il s'agit d'une toute nouvelle série, imaginée par les auteurs du manuel, avec de nouveaux personnages. L'histoire, le graphisme et le rythme sont adaptés aux élèves de 5^e.

► On y suit les aventures de quatre adolescents américains dans les rues de **New York**. L'un d'eux (Tiago) a inventé une application qui permet de visiter différents sites de la ville, sous la forme de courtes énigmes (un peu à la manière du jeu *Pokémon Go*). Mais, suite à un bug informatique, le principe du jeu est détourné par un méchant, « *Virus* », qui va entraîner le groupe d'amis dans une course contre la montre, en capturant les joueurs dans le jeu lui-même et en ne les délivrant qu'une fois les énigmes résolues. Heureusement, les 4 jeunes trouveront des solutions pour combattre *Virus*, et seront aidés par Adela, la tante de Tiago.

(Même si le sujet peut paraître « geek », autant vous rassurer : la série ne présente aucune difficulté de compréhension pour un public non averti.)

► Découpée en 6 épisodes, la série permet de rebrasser les connaissances et les acquis de l'année grâce à un support ludique et motivant.

► Comme l'histoire se suit d'épisode en épisode, il nous semble préférable de travailler sur la série animée d'un seul tenant, **en réservant ce support à la fin de l'année** ; ceci permettra de préserver et de bénéficier au mieux de la cadence narrative (suspense) et de mieux stimuler la motivation des élèves.

Mais libre à vous de l'exploiter à la fin de chaque unité, tout au long de l'année. Il vous suffira dans ce cas de faire visionner l'épisode précédent avant de démarrer l'exploitation d'un nouvel épisode afin que les élèves se remémorent l'histoire et les énigmes à résoudre.

N.B. :

– Comme dans le manuel de 6^e, nous n'avons pas intégré les vidéos du « *Story Time* » dans les ressources pour les élèves pour vous **éviter les « spoilers »** d'élèves avides de visionner la suite !

– Grâce aux codes fournis dans le Fichier pédagogique, vous pourrez transmettre les vidéos à vos élèves quand vous le voudrez. Toutes les vidéos sont également fournies dans la clé USB de ressources pour la classe qui réunit les médias associés à la méthode.

– Dans tous les cas, nous vous conseillons de ne pas donner d'emblée accès à l'épisode 6 où se trouve la résolution finale de l'intrigue, car nous proposons, en tâche finale de l'unité 6, de faire imaginer la fin de l'histoire !

► Chaque épisode est ensuite complété par des **activités** qui vont permettre de **remanier les points de langue abordés**, en les transférant à d'autres situations de communication.

► Une exploitation de chaque épisode est proposée dans le Workbook.

► La rubrique « **Act out!** » permet de travailler la **reproduction des répliques** de l'épisode, sous une forme numérique, après le visionnage de chaque épisode. Les élèves pourront écouter et répéter chaque réplique, pour choisir et préparer leur rôle. Nous vous proposons en effet de **faire jouer aux élèves** un extrait de chaque épisode, grâce aux **scripts allégés** proposés à la fin du Workbook. Ils sont découpables afin de pouvoir être facilement collés dans les cahiers de vos élèves.

N.B. : Pour ménager le suspense, nous n'avons pas inclus le script de l'épisode 6 dans le Workbook. Vous pouvez le télécharger sur le site compagnon en couleur (ou le photocopier dans le fichier pédagogique) et le distribuer à vos élèves quand bon vous semblera.

Les Projets Interdisciplinaires (ÉPI)

► Afin de vous aider à mettre en place des **projets interdisciplinaires**, nous avons sélectionné en début de manuel (p. 8) certaines thématiques abordées dans *I Bet You Can!* qui pourront être explorées en lien avec d'autres disciplines telles que le français, les arts plastiques, la SVT ou l'histoire-géographie.

► Elles pourront contribuer aux domaines suivants : « Culture et création artistique », « Corps, santé, bien-être sécurité », « Information, communication, citoyenneté » et « Transition écologique et développement durable ».

🌀 Les Parcours éducatifs

► Le **parcours d'éducation artistique et culturelle** (PEAC) et le **parcours citoyen** (notamment l'éducation aux médias et à l'information – EMI, et d'une certaine façon aussi le parcours avenir) peuvent être travaillés avec le manuel. Le parcours avenir sera approfondi en 4^e et en 3^e. Tout au long du cycle 4, ces parcours éducatifs ont pour objectif d'aider l'élève à acquérir une culture artistique et culturelle et à développer son esprit civique.

► Pour le PEAC, le manuel donne à voir un certain nombre d'œuvres d'art comme par exemple des affiches de films de superhéros (U1), des couvertures de magazines telles que le célèbre « *New Yorker* » (U2) ou encore des tableaux de William Turner (U4) et d'Andy Warhol (U5).

► Dans le cadre du parcours citoyen, vous pourrez notamment vous appuyer sur les unités 5 et 6 pour inviter vos élèves à réfléchir à l'identité et la citoyenneté numérique ou aux problématiques de développement durable, grâce aux campagnes de sensibilisation.

🌀 L'évaluation

► Nous proposons dans le Fichier pédagogique **3 types d'évaluation** :

► **Des fiches d'autoévaluation** (« *Check out!* ») pour que les élèves prennent conscience de leurs acquis et puissent mesurer leurs progrès (ce qu'ils sont capables de réaliser au fur et à mesure de leurs apprentissages).

► **Des fiches d'évaluation de la tâche finale** pour une évaluation sommative en fin de séquence. Nous mettons à disposition une grille critériée avec 4 niveaux de maîtrise (insuffisant, fragile, satisfaisant, très satisfaisant).

► **Des fiches d'évaluation des compétences**, en lien avec la rubrique « *I Bet You Can!* » présente en fin de chaque unité. Elles permettront de valider le niveau A1 ou A2 dans certaines activités langagières (selon les attendus de fin de cycle 4).

Vous pourrez retrouver sur le site compagnon de la collection ces fiches au format Word afin de pouvoir les personnaliser.

🌀 Le Workbook

► Le Workbook a été pensé comme un outil permettant de faire **le lien entre la maison et le collège**. Il sert de support pour certaines activités menées en classe par l'enseignant et peut aussi être utilisé à la maison

comme outil d'entraînement et de révision.

► Nous avons mis l'accent sur l'**entraînement à l'écrit** par la copie de mots, la reproduction de modèles ou la rédaction de synthèses pour clore certaines activités de compréhension. L'association mot/image entraîne les élèves à la mémorisation. Nous proposons également **des supports pour exploiter les documents audio et vidéo** du manuel. Il s'agit d'entraîner les élèves à reconnaître, classer et organiser les informations, par différentes stratégies.

► On y trouvera également :

– des fiches d'**AP**, avec des exploitations selon différents niveaux ;

– les **planches de lexique** du manuel à compléter (dictée possible grâce aux MP3 fournis) ;

– des **exercices supplémentaires** pour rebrasser le vocabulaire et les points de langue ;

– **32 stickers** à coller dans les cahiers des élèves.

Pour permettre une utilisation en autonomie par les élèves tout en les exposant à la langue, les consignes des pages « *Homework* » figurent en anglais et sont traduites en français.

🌀 Les stickers

► **32 stickers** sont proposés à la fin du Workbook pour que les élèves conservent facilement les éléments linguistiques essentiels. Des mémos sont proposés pour chaque unité (stickers n° 1 à 24) complétés par quelques stickers généraux (n° 25 à 32). Ils abordent autant du lexique que des points de grammaire.

Ces autocollants constituent de véritables références, qui pourront servir de complément à la trace écrite élaborée en classe et limiteront les photocopies.

🌀 Les activités interactives

► Dans toutes les unités sont proposées des activités interactives. Conçues de manière à être les plus intuitives possibles, elles encouragent l'élève à travailler en **autonomie** et s'adaptent aux **différents publics d'élèves**. Elles ont été pensées pour pouvoir être utilisées autant sur ordinateur que sur tablette.

► Par ailleurs, nous avons souhaité proposer le plus possible d'activités réalisables avec des baladeurs afin d'améliorer la correction phonologique des élèves. Dans cette optique, **tous les MP3 sont téléchargeables** facilement (et gratuitement) **sur le site compagnon**.

► Retrouvez le **détail des activités interactives** proposées dans chaque unité en **page 2 de ce guide**.

🌀 Le manuel numérique élève

► Dans la version numérique du manuel, les élèves accèdent en un clic aux ressources audios (MP3) et aux

activités interactives (karaokés, *Act Out!*, exercices). C'est un véritable atout, surtout pour les classes qui font conserver le manuel papier au collège.

🌀 *Le manuel numérique enseignant*

Ce support, offert aux prescripteurs du manuel papier et numérique, réunit toutes les composantes de la méthode et permet de préparer et de personnaliser son cours grâce aux diverses fonctionnalités.

🌀 *La clé USB de ressources*

► **Tous les documents audio et vidéo**, pour la classe et pour les élèves, sont réunis dans la clé USB, offrant ainsi une liberté maximale à l'enseignant. Vous y trouverez notamment les **versions sous-titrées des épisodes du Story Time**.

🌀 *Les sites compagnons*

► **Site élève** : pour les élèves qui ne téléchargeraient pas le manuel numérique élève, le site compagnon constitue un accès simple aux ressources numériques destinées aux élèves (MP3, activités interactives...).

► **Site enseignant** : il permet de suivre l'actualité de la collection et de télécharger des ressources pédagogiques.

🌀 *La collection I Bet You Can Read!*

Des albums inédits sont proposés parallèlement au manuel. Ces histoires seront des supports de lecture motivants et accessibles dès la 6^e.

Outre les ouvrages parus en 2021 : ***Mystery at Halewood*** et ***The Joneses & the Clan Trophy***, deux nouveaux albums sont proposés cette année :

► ***Looking for Anne Bonny*** (A1 vers A2) ; cette aventure sur fond historique en bande dessinée fera écho à l'unité 4, mais enchante tout élève de 5^e. Cet album pourra être utilisé comme support d'EPI anglais-histoire.

► ***The Joneses & The Irish Legends*** (A2) ; cette nouvelle aventure des jumeaux Jones, que certains élèves connaîtront bien, fera voyager vos classes en Irlande où ils découvriront des personnages de légende.

Ces deux albums pourront être lus en autonomie par des élèves de 5^e suffisamment à l'aise en lecture, des notes les aidant, ou en étant accompagnés au moins pour le démarrage des chapitres. Un quiz Genially en fin de chaque chapitre permettra aux élèves de vérifier leur bonne compréhension du récit. Une version audio de ces albums est également accessible.

Pour plus d'informations sur la collection : <https://www.magnard.fr/collection/i-bet-you-can-read>

Get ready for a new year of English!

Manuel p. 14-15

Cette double-page propose des activités courtes et ludiques de remise en route. Celles-ci permettront aux élèves :

- de se remettre l'anglais « en bouche » après les mois de vacances ;
- de se remettre en mémoire des structures grammaticales simples et du lexique acquis en 6^e ;
- d'entrer en communication avec leurs camarades ;
- de faire connaissance avec de nouveaux camarades ;
- de commencer l'année en douceur, en s'appuyant sur du connu.

1. Pick a card! Let the others guess your character!

Cette activité de devinette (*guessing game*) peut se faire en classe entière ou en binômes. On peut aussi lancer l'activité en classe entière puis inviter les élèves à jouer par deux.

Les cartes peuvent être projetées au tableau ou distribuées aux élèves (téléchargeables en couleurs sur le lien suivant : <http://www.lienmini.fr/ibyc5superheroes> ou en version noir et blanc p. 138 de ce fichier).

On pourrait aussi se contenter d'écrire le nom des 8 personnages au tableau, mais le visuel est important.

Un élève tire une carte sans la montrer à la classe (ou à son partenaire). Un maximum de 5 questions seront posées pour tenter de deviner qui est sur la carte tirée. Seules les *yes-no questions* sont autorisées.

Ce jeu peut être réitéré sur plusieurs séances, en début d'année, comme rituel de début de cours.

2. Simon says...

Ce jeu traditionnel peut se jouer en classe entière ou par groupes de 5 à 6 élèves. Il permettra de revoir les ordres récurrents en classe.

Rappel des règles : le meneur de jeu donne des ordres que le groupe ne doit exécuter que si l'ordre est précédé de *Simon says*...

Si un élève exécute l'action alors que l'ordre n'était pas précédé de *Simon says*..., il est éliminé du jeu.

On pourra commencer par un rebrassage du lexique. Le professeur donne un mot ou montre un objet et les élèves doivent trouver un ordre correspondant.

Book > Open your books. / Close your books. / Take your books out.

Door > Open the door. / Shut the door.

Ensuite un élève vient devant la classe et donne des ordres réalisables par les élèves :

Simon says open your pencil case! > Les élèves doivent ouvrir leur trousse.

Raise your hand! > Personne ne doit bouger.

3. Spelling and rhyming

Ce jeu pourra faire partie du rituel de début de cours pendant les premières semaines.

Il permet à la fois de revoir l'alphabet, l'épellation des mots et aussi de travailler sur les sons.

Déroulement : commencer par un élève et continuer soit en chaîne (un élève, son voisin, celui qui est derrière, etc.), soit de façon aléatoire (le professeur désigne l'élève qui doit épeler et trouver un mot qui rime).

1^{re} mise en œuvre possible : l'élève A donne un mot, l'élève B l'épelle et donne un mot qui rime, l'élève C épelle ce mot et donne un mot qui rime, etc.

2^e mise en œuvre : l'élève A donne un mot, l'élève B l'épelle, l'élève C donne un mot qui rime, l'élève D l'épelle, etc.

Variantes :

Pour introduire une compétition, on peut diviser la classe en deux équipes et adopter la 1^{re} mise en œuvre. Si le jeu des rimes s'avère trop difficile, on peut demander de donner un mot commençant par la même lettre ou par la dernière lettre du mot précédent.

4. Who has points in common with you?

Ce jeu permettra aux élèves de mieux se connaître. Il fait partie de ces *ice-breakers* qui permettent aux élèves de parler d'eux tout en jouant.

Il permet de revoir comment décliner son identité et parler de soi (âge, prénom, lieu de vie, famille, apparence physique, animaux domestiques, etc.). Le professeur peut, s'il le désire, limiter les éléments qu'il est possible d'exprimer.

Il est recommandé d'étaler ce jeu sur 3 ou 4 séances en ne sollicitant qu'une partie des élèves à chaque fois.

C'est également un très bon encouragement à l'écoute. En effet, les élèves doivent écouter leurs camarades s'ils veulent trouver un point commun avec eux.

5. Days, months & seasons

Cette activité permettra de revoir le lexique du temps (jours de la semaine, mois, saisons), des chiffres ordinaux et comment donner une date.

Dans un premier temps, il est recommandé de revoir ce lexique rapidement ainsi que l'énoncé d'une date et de la question *When were you born? I was born on/in...*

Le professeur donnera une consigne de recherche :

Find someone who was born in March / born in summer / born on a 15th / born on May 27th / etc.

Les élèves peuvent, dans un temps donné par le professeur, se déplacer pour poser une question au plus grand nombre de camarades possible.

When were you born? Were you born in March?

Le premier qui a trouvé un élève correspondant à la consigne donnée a gagné.

6. Sound chain

Ce jeu a pour règle d'enchaîner des mots contenant un son voyelle identique. Il permettra de discriminer les principaux phonèmes vocaliques de l'anglais que les élèves connaissent.

Pour lancer le jeu, le professeur pourra proposer plusieurs mots d'accroche que les élèves connaissent bien ou inviter les élèves à utiliser les mots donnés comme référence dans la page *I Bet You Can pronounce* située au début de leur manuel.

On pourra faire deux équipes, une équipe lance un mot, la 2^e équipe répond et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe ne trouve plus de mot à enchaîner.

7. Play the "Like & Can" game

Ce jeu permettra de revoir les goûts et les capacités (*like* et le modal *can*). On limitera le lexique possible par le jeu de 6 cartes (*apples / play the guitar / milk / cats / ride a bike / run or go jogging*) dans un premier temps. On pourra autoriser les élèves à aller plus loin ensuite.

La classe est divisée en 5 ou 6 groupes. Le professeur donne une consigne de recherche : par exemple *Find someone who doesn't like cats*. Il donne ensuite un temps très court (1 ou 2 mn.) aux élèves pour se déplacer et trouver quelqu'un correspondant à la demande.

Do you like cats? Yes, I do. / No, I don't.

Lorsque le temps imparti est écoulé, les élèves regagnent leur groupe et mettent en commun leurs trouvailles. Le groupe gagnant est celui qui aura trouvé le plus grand nombre de personnes correspondant au profil donné par le professeur.

Variantes :

Pour compliquer le jeu, le professeur peut demander de rechercher un élève possédant deux, voire trois caractéristiques :

Find someone who likes apples but doesn't like cats.

Find someone who likes music and can play the guitar.

Les élèves peuvent également jouer en groupe, en autonomie. Ils mènent le jeu chacun leur tour. Le premier élève qui trouve un élève correspondant aux caractéristiques données est gagnant.