

OCTOBER (Cycle 3)
Halloween and its monsters
Ce que contient le padlet



Fait culturel

Halloween

Tâche finale:

Fabriquer un jeu d'appariement (dessin/bande sonore ou dessin/texte écrit) entre un monstre créé par l'élève et sa description (rédigée et/ou oralisée par l'élève)

Tâches intermédiaires

- Lire et comprendre « Go away big green monster »
- Associer des descriptions de monstres entendues à leur dessin
- Associer les descriptions écrites (jeux d'étiquettes à imprimer ou learning app)
- Créer un monstre à partir d'instructions écrites (Roll-a-monster)
- Jouer à un « Guess who? » à partir des monstres créés
- Rédiger une courte description de son monstre et l'enregistrer.

Activités de réception

1- Compréhension orale

Etape 1: Contextualiser

Pour donner du sens, on prépare l'écoute en posant un cadre thématique (Halloween): lire un album, écouter un chant, devinettes...

Proposition: lecture offerte de « Go away big green Monster », de Ed Emberley

Voici un lien où l'album est mis en musique:

<https://www.youtube.com/watch?v=m2KnIX1txho>

La lecture est offerte, mais on extrait le vocabulaire essentiel pour la séance:

- monster
- eye-s-
- mouth
- teeth
- nose
- scary

Ce peut être l'occasion de revoir les couleurs, les différentes parties du corps...

Etape 2: Ecoute des pistes

On peut décider d'en faire une par jour, en rituel par exemple

★ 1ère écoute: « à blanc »

Sans support visuel, sans noter, on écoute et on se tait.

★ 2ème écoute, active

On note les mots clés que l'on reconnaît

★ 3ème écoute, avec le support visuel (vidéo-projeté)

On essaie d'associer un monstre à la piste sonore

★ 4ème écoute: validation

On explicite les termes inconnus (smiling, fluffy, skinny, horn-s- etc...)

2- Compréhension écrite

Les élèves doivent avoir réalisé la compréhension orale avant cette étape!

Roll a Monster

Jeu à faire Seul, par 2 ou en groupe, de façon individuelle ou plus collaborative.

- Les élèves lancent deux dés: un dé numéraire et un dé dont les faces sont de 6 différentes couleurs.
- Pour chaque résultat, ils entourent et font un point de couleur dans la case correspondante.
- A la fin du tirage, ils dessinent et colorient, ou découpent dans du papier couleur et collent les morceaux.

La succession des tirages permettra ultérieurement de rédiger les descriptions dans la partie « production écrite »

★Aides: flash cards

★lexique: couleurs / parties du corps / formes géométriques

Jeu d'appariement

On peut envisager d'imprimer les cartes de description (pages 1 et 2 en recto verso, plutôt sur du papier cartonné) et d'imprimer en couleur la planche des monstres (à protéger dans une pochette plastique transparente).

Par binôme, les élèves lisent les descriptions, s'appuient sur des mots clés (couleurs, nombres, accessoires) et posent la description sur le monstre correspondant.

Observation de la langue et interCompréhension

Cette activité sera l'occasion de pratiquer l'observation de la langue écrite en anglais, et notamment certains points grammaticaux:

★ La formation du pluriel

Montrer:

multiple eyeS / three eyeS vs One eye
hornS vs a horn

Proposer aux élèves de repérer d'autres pluriels

- pointy legS
- purple spotsS
- yellow stripeS
- glasseS
- skinny armS

Ce peut être l'occasion de remarquer:

- ★ la place de l'adjectif (AVANT le nom)
- ★ l'ABSENCE d'ACCORD de cet adjectif
- ★ l'absence de déterminant au pluriel.

★ Autres points de grammaire

!!! Attention, comme en français, la présence du « S » n'est pas systématiquement synonyme de pluriel

★ Exemples: He lookS / he haS / he wearS

Ce peut être l'occasion de collecter des exemples de conjugaison au présent simple à la troisième personne du singulier.

Point de vigilance:

On ne fait pas de leçon de grammaire à proprement parler, mais il est important de repérer les similitudes et les différences entre nos langues de façon régulière et réfléchie afin de construire les affichages de classe.

Ce « S » en fin de mot, contrairement au français, n'est pas muet. Savoir l'entendre et l'interpréter facilite la compréhension orale.

Activités de production

3- Production orale / 4- production écrite

Rédiger une courte description

A partir de la fiche d'activité « Roll a Monster », les élèves ont le lexique et les bases pour remplir la fiche de rédaction

Exemples

- a curvy body
- thick legs
- curly hair

Il s'agit de passer du groupe nominal à la phrase. Deux structures sont nécessaires:

- He has
- He lives

On peut envisager d'introduire le *why* / *because* avec les élèves les plus curieux, ou laisser cette partie de côté, selon les acquis des élèves. Il sera intéressant de proposer quelques exemples pour introduire la structure

- he lives in my bathroom because he loves water
- he lives in my basement (or in my attic) because he likes eating spiders
- he lives in the kitchen because he is always hungry
etc...

Création d'une « learning app »

★ Dans l'app qui est présentée, le choix a été d'incruster des textes courts et de les faire lire en anglais par l'application (mode « Synthèse vocale »)

Photo prise du monstre de l'élève

Paires

Indiquez deux éléments qui vont ensemble. Vous pouvez mélanger des textes, des images, des sons et des vidéos.

Paire 1: Sélectionner l'image Taille: 340 x 292 éditer Indice:

Paire 1: He has a scale tail, hornes, he's blue English Indice:

Mode « Synthèse vocale »: l'application va lire ce qui est écrit

Paires

Indiquez deux éléments qui vont ensemble. Vous pouvez mélanger des textes, des images, des sons et des vidéos.

Paire 1: Sélectionner l'image Taille: 340 x 292 éditer Indice:

Paire 1: Choisir un fichier audio Durée: 0:00 - 0:00 Indice:

Choisir le Audio...

Mode « audio »

Three options for choosing audio:

- Utilisez les archives complètes de Audio sur YouTube.
» Chercher un Audio
- URL
Copiez l'URL (YouTube) ici
» Utiliser un Audio
- Enregistrez maintenant un Audio.
» Enregistrer un Audio

★On peut aussi incruster des pistes audio enregistrées par les élèves à partir de leurs monstres.

Paires

Indiquez deux éléments qui vont ensemble. Vous pouvez mélanger des textes, des images, des sons et des vidéos.

Paire 1: Sélectionner l'image Taille: 340 x 292 éditer Indice:

Paire 1: he has blue fluffy fur Indice:

Mode « texte »

★Enfin, on peut choisir d'associer la description écrite

★Sur tablette:

On crée une application d'appariement (<https://learningapps.org>).

Si l'appariement concerne une image et un fichier mp3

- l'élève prend son monstre en photo pour la carte 1
- l'élève s'enregistre (description) pour la carte associée

Si l'appariement concerne une image et une description écrite

- l'élève prend son monstre en photo pour la carte 1
- l'élève tape le texte de sa description sur la carte associée.

★Sur ordinateur:

Prévoir la prise de photos et de sons en amont et récupérer les fichiers mp3 et jpg sur clé usb dans un même dossier pour faciliter le travail des élèves.

Les élèves s'entraînent à dire leur description plutôt qu'à la lire: ils l'apprennent pour mémoriser la prononciation.

Création d'un jeu papier

Si l'équipement ne le permet pas, les élèves peuvent bien sûr créer leur jeu version papier

- Un format A4 regroupant 6 à 8 monstres
- des cartes descriptives

Activités d'interaction

5- Interagir à l'oral: poser des questions, y répondre

Guess who?

Jeu par équipes de 2 ou de 4

- Chaque élève dispose d'une planche de monstres et de jetons pour éliminer les monstres au fur et à mesure des questions.
- l'élève (A) pioche une carte monstre sans la regarder et se l'accroche devant le front (on peut utiliser de grands élastique à mettre en couronne pour y glisser la carte)
- (A) pose des questions pour déterminer de qui il s'agit, les autres y répondent

Exemple:

« Is it green? »

« No it is not ». (A) pose un jeton sur les monstres verts

« Does it have a horn? »

« Yes It has. » (Pas d'action)

« Does it have stripes? »

« No it has not. » (A) pose un jeton sur le monstre rayé et peut déduire le nom de son monstre!



Structures langagières:

Is it ...? Yes it is / No it is not

Does it have..? Yes it has / No it has not