

# A Halloween bat clip !

## Parler en continu :

The witches are coming

## Comprendre réagir et parler en interaction orale

Capacités : suivre / donner des instructions

Formulations : Draw a ..., glue..., cut a...

Au cours de cette séance, le « CONNU » sur lequel on s'appuie = la structure (consignes de classe à l'impératif) ; la « NOUVEAUTE » = le lexique des parties du visage/corps (de la chauve souris !)

**Ecrire** : Les étapes de réalisation du « Halloween Monster » en suivant un modèle (Draw a circle. Draw two eyes...)

## Remarque :

Compter environ 1h pour cette séance car il y a la fabrication d'un objet...

**Pré requis** : vocabulaire du matériel (pencil, pencil case, ruler, pen, scissors, glue, book, exercise book) et des consignes de classe : a...please/here you are/thank you/you're welcome. Take, show, draw, cut, glue  
Chiffres (au moins jusqu'à 6)

## CONNAISSANCES :

**lexique**: wing, bat, eye, body, ear, mouth, nose

[clothespin (pince à linge. Littéralement, une épingle à vêtements)]

**grammaire**: impératif : draw..., cut..., glue...(révision)

pluriel : en anglais, on entend la marque du pluriel.

Une petite parenthèse peut être faite en C3 pour alors comparer le français et l'anglais.

**phonologie**: th (clothespin), mouth (bien montrer et faire mettre la langue entre les dents)

Diphongue: ear, nose. Accompagner et faire accompagner leur prononciation du geste du bras (réalisant une "vague" descendante puis ascendante.)

**Culture** : Halloweeeeeeeeeeen !!!!!

## Matériel :

-Flashcards : eye, body, wing, bat, (clothespin), mouth, nose, ear.

-Flashcards représentant aussi plusieurs parties du corps identiques (ex: two eyes, two earsetc...) pour le jeu Kim'game.

-Agrandir les dessins de la fiche de fabrication et couper les différentes étapes (pour pouvoir les dévoiler progressivement aux élèves )

-photocopies des fiches de fabrication.

-pinces à linge en bois, colle à bois

-Patrons de la chauve souris : 1 pour 2 élèves

-papier gris

**Entrée dans l'activité** : « And now, it's time for English !! »

**Mise en train** : date/météo etc..

**Rebrassage** : Jeu de TOP ! (les élèves montrent l'objet demandé au Top !)

Show me your pencil, TOP ! Show me your scissors, TOP ! etc...

(au cours du jeu, connu des enfants, un élève vient prendre le relais et devient le meneur de jeu)

**Simon says** : draw !, simon says : cut ! etc...(les élèves effectuent le geste demandé :

cut : les élèves font le geste des ciseaux avec leurs doigts ; draw : dessinent un cercle en l'air ; glue : prennent leur colle et font semblant de coller...)

**Présentation de la nouveauté** : flashcards : respecter le protocole habituel :

-l'enseignant montre sans rien dire

-l'enseignant montre et dit, les élèves répètent dans leur tête : « repeat in your head »

-(lorsque cela est possible l'ens dit et mime l'objet/l'animal nouveau. Les élèves miment)

-l'enseignant dit, les élèves répètent (collectivement et individuellement) : répéter cette étape plusieurs fois.

-l'enseignant montre, les élèves disent.

**Vérification de la compréhension et aide à la mémorisation**

Ces deux jeux sollicitent des mémoires différentes. Le premier, fait appel à la mémoire kinésique. C'est un jeu de compréhension orale.

Le deuxième sollicite plutôt la mémoire visuelle et auditive. C'est un jeu de production orale.

Remarques : -commencer par un jeu de compréhension orale est préférable. Cela permet aux enfants de bien intégrer le lexique et les structures avant de parler.

-toujours penser au cours des jeux à changer le meneur de jeu de façon à ce que tous les enfants puissent parler au maximum au cours de la séance.

-même s'il est important de faire appel à plusieurs mémoires de façon à faciliter la mémorisation, on n'a pas forcément le temps de toutes les solliciter au cours de la même séance. Lors de cette séance, vous pouvez ne choisir que le jeu B par exemple.

**A-Jeu collectif** : TPR (Total Physical Response, c'est-à-dire impliquant le mouvement corporel) : jeu sollicitant la mémoire kinésique

Au préalable, faire une démonstration collective

« Who wants to come to the board ?

OK, Zoé, come here. The others : look and listen.

**Nose to nose**, top !

(Les deux nez des partenaires se rapprochent.)

**Ear to mouth**, top !

(l'enseignant approche sa bouche de l'oreille de Zoé ou inversement)

Do you understand ? All right, so , now stand up and get in pairs. Are you ready ? etc... »

## B-Kim's game

Sont affichées au tableau des flashcards (dessins) des parties du corps/visage apprises.

Il peut y avoir des flashcards ne présentant qu'une seule partie, et d'autres avec plusieurs parties (ex : eye/eyes, ear/ears, body/bodies etc...)

Close you eyes. (Pendant ce temps, enlever une ou plusieurs images) Open your eyes.

What's missing ?

-A mouth

(Quand les élèves maîtriseront bien le jeu et auront bien intégré la question posée, on pourra exiger : an eye is missing... ou a mouth and two ears are missing)

## Pratique guidée collective et entraînement :

### Du grand groupe vers le petit groupe

1/ **En grand groupe** : Réalisation de la « Bat clip » (inspirée de celle qu'on trouve sur le site « Enchanted learning, que je vous conseille vivement)

De manière à évaluer la compréhension des élèves, faire placer un classeur entre les élèves (pour éviter les « copies »). L'enseignant circulera et vérifiera ainsi si les consignes auront été bien comprises par élèves.

Le meneur de jeu donne les consignes en anglais (ne pas donner les fiches de fabrication aux élèves).

Valider chaque étape en montrant le dessin agrandi correspondant et faire répéter verbalement chaque étape par un enfant/collectivement.

## 2/Halloween Monster

### A-démonstration collective

L'enseignant dessine une tête de monstre au tableau

« Look, it's a halloween monster ! (Le monstre est rapidement caché en fermant le tableau) You have to draw the same monster. »

Le meneur de jeu dicte comment dessiner la tête de son monstre d'Halloween.

« Take a pen/pencil/felt pen. Draw a circle. Draw 1 eye. Draw 4 noses, draw 1 mouth. Draw 7 ears. Cut out the monster. Glue it in your exercise book.»

**B-Pair work** : reprise du jeu à deux.

Un élève dessine une tête de monstre (à l'abri des regards), puis dicte les consignes à son camarade. Validation par comparaison des 2 dessins.

Puis inversion des rôles.

**Moment Culturel** : expliquer en français les origines de cette fête etc...

### Trace écrite :

Dans le cahier est collée la tête du monstre.

C3 : En dessous, on réfléchit ensemble sur ce que l'on va écrire : les différentes étapes pour arriver au dessin du monstre (réalisé collectivement):

1/ Take a pencil

2/ Draw a circle

3/ Draw 1 eye...etc...

Si la prononciation des nouveaux mots n'est pas acquise, on fera dans un premier temps à leur place le dessin :



Draw 1

Production personnelle autonome :

Les élèves dessinent leur monstre personnel et sur le modèle de l'écrit réalisé collectivement, chacun donne les consignes pour dessiner son monstre.

On peut aussi coller dans un premier temps, les dessins du matériel et des étapes de fabrication de la chauve souris.

## Sortie de l'activité:

**The witches are coming...** (Richard assistant de Crest 2008-2009)

« gestualiser » la chanson (pour « witches » : faire un gros nez avec les doigts/ pour « spiders », faire une araignée qui court sur le bras/ pour « vampires », faire des dents de vampires à l'aide des doigts)

(si la chanson est inconnue des élèves, montrer, si besoin, lors de la première écoute, des images correspondant aux 3 différents personnages d'Halloween : witches/ vampires/spiders)

**Evaluation** : en cours d'activité. L'enseignant circule et note les échanges réalisés lors des jeux à 2, ainsi que la compréhension des consignes données lors des différents jeux.

## Quelques idées de prolongements possibles :

-activité avec la fiche de fabrication pour faire travailler la compétence LIRE: lorsque les élèves maîtriseront bien la prononciation du nouveau lexique, les élèves de C3 pourront s'entraîner à lire les étapes de fabrication. Si l'on sépare les dessins des phrases : ils pourront, par exemple, relier les illustrations à la phrase correspondante.

-apprendre d'autres parties du corps : arm, leg, hand, foot, finger, toe, head...

(chanson : head and shoulders knees and toes...)

reprendre le jeu : Halloween Monster en dessinant le monstre en entier

-apprendre les couleurs :

Faire piocher dans un sac un flashcard de couleur (ex : bleu) et dans un autre sac, un flashcard d'une partie du corps (ex : eye) = a blue eye

On pourra, si l'occasion se présente, faire une parenthèse en français pour comparer la place de l'adjectif en anglais et la place de l'adjectif en français.

On pourra jouer à nouveau au jeu du monstre en utilisant les couleurs.

Exemple de jeu faisant travailler la phonologie en cours de séance ou lors de la séance suivante, si vous vous rendez compte que la prononciation n'est pas maîtrisée:

-prononciation de th:

Afficher "th" au tableau par exemple et afficher un th barré sur la porte au fond de la classe.

prononcer différents mots, un par un:

ex: mouth, mouse, teeth, close, theatre, sausage, thick, salami etc...

les élèves se déplacent vers le tableau s'ils entendent "th" ou vers la porte s'ils n'entendent pas "th".