



Mini projet Tim Burton – Halloween



Présentation générale

Le projet en 4 séances à destination des cycles 2 et 3 propose une approche active de la langue anglaise croisant les enseignements, et associant apprentissage de la langue et approche culturelle. Cette entrée culturelle s'appuie sur un extrait du film de Tim Burton The nightmare before Christmas. Dans cette séquence, seule la partie Halloween sera traitée. Noël sera abordé dans un autre mini-projet.

Séance 1 : *Halloween : lexicale et historique*

Cette séance permet aux élèves d'acquérir du vocabulaire lié à Halloween présent dans l'extrait du film The nightmare before Christmas qui sera abordé dans la séquence. La seconde partie de la séance évoquera, en français, les origines de la fête d'Halloween.

Séance 2 : *Where is... ? in, on, under.*

Cette séance permet à partir d'images et de courts extraits du film de Tim Burton, d'aborder trois prépositions de lieu (in, on, under), la structure langagière Where is...? ainsi que la réponse à cette question.

Séance 3 : *Un jeu en pop-up*

La fabrication d'un « tableau » de jeu à volets permet aux élèves de réinvestir les structures langagières et le lexique appris lors des deux séances précédentes.

Séance 4 : *This is Halloween, chanson issue du film de Tim Burton (1993)*

Lors de cette séance finale, les élèves réinvestissent les connaissances acquises lors des trois premières séances :

Ils visionnent intégralement la chanson This is Halloween et utilisent à nouveau le jeu confectionné lors de la séance 3.

Lien avec les programmes

Niveau A1 du CECRL

Cycle 2	Cycle 3
<u>Approches culturelles</u> L'univers enfantin : Les grandes fêtes et coutumes Les contes et légendes <u>Comprendre l'oral</u> Utiliser quelques mots familiers et quelques expressions courantes <u>S'exprimer oralement en continu</u> Reproduire un modèle oral <u>Prendre part à une conversation</u> Répondre à des questions sur des sujets familiers	<u>Activités culturelles et linguistiques</u> Des repères culturels du pays dont on étudie la langue Contes, mythes et légendes du pays. <u>Écouter et comprendre</u> Comprendre des mots familiers <u>Parler en continu</u> S'exprimer de manière audible en modulant débit et voix. Participer à des échanges simples en mobilisant ses connaissances phonologiques, grammaticales, lexicales, pour être entendu et compris dans quelques situations diversifiées de la vie quotidienne. <u>Réagir et dialoguer</u> Dialoguer pour échanger ou obtenir des renseignements

Croisements entre disciplines : anglais, arts visuels, éducation musicale, littérature de jeunesse

Question : Where is...?

Lexique :

cat	skeleton	bed	stairs	in
monster	spider	bin	wardrobe	on
pumpkin	vampire	clock		under

Séance 1 : Halloween : lexique et historique

Lieu : salle où l'on peut visionner un diaporama.

Durée : 45 minutes

Matériel

- Diaporama « Lexique Halloween » fourni
- Vidéo projecteur ou impression des diapositives du diaporama
- Labyrinthe (imprimable en fin de document)
- Connection Internet
- Document sonore : Halloween chant

Activité langagière principale :

- Comprendre l'oral
- Parler en continu

Lexique : [cat](#) ; [monster](#) ; [pumpkin](#) ; [skeleton](#) ; [spider](#) ; [vampire](#) ; [bed](#) ; [bin](#) ; [clock](#) ; [stairs](#) ; [wardrobe](#)

N.B. Le lexique abordé dans ce mini-projet n'est pas exhaustif par rapport au thème d'Halloween mais se limite aux mots utiles pour l'extrait du film étudié.

1. Lexique

Présenter le diaporama « Lexique Halloween ».

1^{er} passage : [Look and listen!](#)

Pour chaque diapositive, dire le mot concerné : [pumpkin](#) ; [spider](#) ; [cat](#) ; [vampire](#) ; [skeleton](#) ; [monster](#).

Une fois arrivé à la diapositive du monstre, cliquer sur la flèche orange pour revenir au début de la série.

2^{ème} passage : [Look, listen and repeat!](#)

Pour chaque diapositive dire le mot concerné et le faire répéter par les élèves.

3^{ème} passage : [Look and listen!](#)

Pour chaque diapositive, dire le mot concerné : [wardrobe](#) ; [clock](#) ; [bed](#) ; [bin](#) ; [stairs](#).

4^{ème} passage : [Look, listen and repeat!](#)

Une fois arrivé à la diapositive de l'escalier, cliquer sur la flèche violette pour revenir au début de la seconde série.

Pour chaque diapositive dire le mot concerné et le faire répéter par les élèves.

On peut enfin, à la diapositive de l'escalier, cliquer sur la flèche orange pour revoir l'ensemble du lexique de la séquence.

2. Halloween maze

Distribuer aux élèves le labyrinthe à imprimer présent à la fin de ce document.

Donner la consigne en mimant les gestes sur le labyrinthe.

[Listen, point, follow and choose](#) : A, B or C.

L'enseignant commence par dire [Start!](#), les élèves doivent pointer du doigt la case [Start](#) du maze. L'enseignant dit ensuite des mots qui se suivent sur le maze et qui forment un parcours jusqu'à une des trois lettres. En fonction des mots énoncés, les élèves suivent sur la feuille. À la fin du parcours, l'enseignant dit : [What's the letter, A, B or C?](#) Un élève désigné répond.

Quand l'activité a été menée plusieurs fois, l'enseignant laissera un élève de la classe mener à son tour un parcours, et ainsi de suite.

L'activité peut également se pratiquer en « pairwork ». Dans ce cas, on pourra glisser la feuille du labyrinthe dans une pochette plastique. Le meneur trace son parcours à l'aide d'un feutre effaçable. Il dicte ensuite son parcours au deuxième qui trace aussi le trajet

On portera une attention particulière au modèle phonologique donné par l'enseignant. Plusieurs sites sur Internet vous permettent d'avoir un modèle de prononciation : Google Traduction, Acapella-groupe.com, etc. Les syllabes à accentuer sont soulignées dans le cartouche ci-dessus.

Le labyrinthe se trouve aussi sur le diaporama.

Maze est un mot anglais synonyme de labyrinth mais qui désigne plus particulièrement un labyrinthe pour lequel il existe de multiples solutions pour arriver au but.

qu'il comprend. La validation finale peut se faire par comparaison entre les deux parcours tracés.



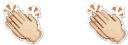









3. **Lexique écrit (facultatif)**

La dernière section du diaporama propose les mêmes éléments de lexique avec une illustration écrite. Cette partie pourra servir en fonction du niveau de classe (plutôt cycle 3) et si l'enseignant souhaite passer à l'écrit. Attention cependant, avant d'aborder l'écrit il est nécessaire que les élèves maîtrisent un minimum le lexique oralement (mémorisation et phonologie).

4. **Let's chant!**

Faire apprendre le « chant » suivant aux élèves :

Halloween chant

- | | |
|---|--|
| • What's this?
 | • What's this?
 |
| • It's a pumpkin! | • It's a spider! |
| • What's this?
 | • What's this?
 |
| • It's a cat! | • It's a monster! |
| • What's this?
 | • What's this?
 |
| • It's a pumpkin and a cat! | • It's a spider and a monster! |
| •    | •    |

On peut rythmer le chant en frappant des mains comme indiqué ci-dessus.

On peut également se référer au fichier son joint : Halloween chant.

Le diaporama permet de montrer les images concernées au fur et à mesure du chant.

5. **Halloween : historique**

Cette partie de la séance se fera en français.

On pourra faire visionner aux élèves soit une, soit les deux vidéos suivantes afin d'apporter des informations historiques sur la fête d'Halloween.

C'est quoi Halloween ? (Cycles 2 et 3)

<https://education.francetv.fr/matiere/actualite/ce1/video/c-est-quoi-halloween>

Halloween, une fête venue des États-Unis ? (Cycle 3)

<https://education.francetv.fr/matiere/antiquite/ce1/video/halloween-est-une-fete-d-origine-americaine-les-idees-recues>

6. **Renseignement de la grille d'auto-évaluation personnelle**

Chaque élève renseigne sa grille en cochant les compétences qu'il pense avoir travaillées durant la séance sur la ligne correspondante.

Un « chant » est une poésie dite de manière rythmée, sans mélodie

On pourra ensuite séparer la classe en deux groupes : un groupe questionne, l'autre répond.

Il est possible d'inventer une suite avec d'autres éléments de lexique d'Halloween.

Séance 2 : *Where is... ? In, on, under*

Lieu : salle où l'on peut visionner un diaporama

Durée : 45 minutes

Matériel

Étape 2 :

- Une table avec casier et un objet dont le nom est connu des élèves (a book, a pen)

Étape 3 :

- Le diaporama *in, on, under* fourni en Annexe

Étape 4 :

- La grille d'auto-évaluation (fin de document)

Activité langagière principale :

- Comprendre l'oral
- Parler en continu

Lexique : *where is...? In, on, under*

1. **Warm up : Let's chant and play!**

Reprise de *Halloween Chant*

Reprise du jeu *Halloween maze*.

2. **Découverte active du lexique : *where is... ?, in, on, under***

Installer une table ayant un casier devant les élèves.

Poser un objet (par exemple un stylo) sur la table.

Dire :

The pen is on the table.

Faire répéter la phrase aux élèves.

Poser le stylo dans le casier.

Dire :

The pen is in the table.

Faire répéter la phrase aux élèves.

Poser le stylo sous la table.

Dire :

The pen is under the table.

Faire répéter la phrase aux élèves.

Poser ensuite le stylo sur la table.

Poser la question à un élève :

Where is the pen?

Amener les élèves à répondre en utilisant l'une des trois phrases vues précédemment.

Demander à un élève de prendre le rôle du maître pour l'amener à poser la question.

Faire mener ensuite l'activité par deux :

Un élève place le stylo et pose la question : *Where is the pen?*

Le second élève répond en utilisant l'une des trois phrases : *The pen is on the table*, *the pen is in the table* ou *the pen is under the table*.

Inverser les rôles.

En lien avec le thème d'Halloween, il est possible d'utiliser une petite citrouille !

Répéter plusieurs fois les phrases en les alternant.

Il est possible d'associer un geste à la question pour en faire comprendre le sens.

3. Lecture du diaporama

Expliquer aux élèves qu'ils vont découvrir des images d'une ville qui s'appelle Halloween Town et qu'ils vont devoir décrire en anglais ce qu'ils voient.

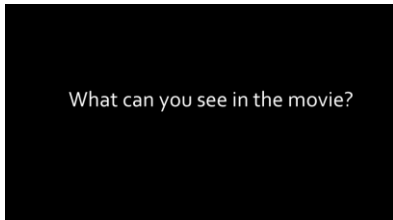
Projeter le diaporama pour mener l'activité autour des termes [where is ... ?](#), [in](#), [on](#), [under](#) à partir de courts extraits du film de Tim Burton « [The nightmare before christmas](#) » :



Dire :

[Welcome in Halloween Town!](#)

Cliquer pour passer à la diapositive suivante.



Dire :

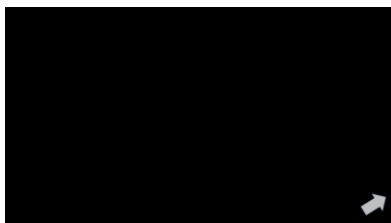
[What can you see in the movie?](#)

Cliquer pour passer à la diapositive suivante.



Cliquer sur la flèche en bas à gauche de l'image pour diffuser l'extrait du film.

Cliquer pour passer à la diapositive suivante.



Si besoin, cliquer sur la flèche en bas à droite pour revenir à la diapositive précédente et visionner à nouveau l'extrait du film d'animation.

Répéter la question :

[What can you see in the movie?](#)

Relever les propositions des élèves.

Les élèves peuvent reconnaître et nommer ce qu'ils ont vu lors de la séance précédente : [a monster](#), [a vampire](#), [a cat](#), [a bed](#), [stairs](#), [a clock](#), [a bin](#).

Reprendre les propositions pour construire des phrases :

[Yes, we can see a cat!](#)

Cliquer pour passer à la diapositive suivante.

Il n'est pas nécessaire d'indiquer ici l'origine des images. Cela sera fait lors de la séance 4 lorsque les élèves découvriront l'extrait du film de Tim Burton avec l'interprétation intégrale de la chanson [This is Halloween](#).

Les extraits proposés permettent de voir les images, mais sans le son afin que les élèves se concentrent sur la description de ce qu'ils voient et non pas sur ce qu'ils entendent. La chanson sera découverte en séance 4.

Si on choisit de projeter le diaporama sans texte, cette diapositive n'existe pas, et la question sera posée avant de diffuser l'extrait.



Dans un premier temps, la diapositive ne fait apparaître que l'image du monstre aux yeux rouges.

Dire :

Where is this monster?

Relever les propositions des élèves.

Cliquer pour faire apparaître l'extrait de film concerné.

Dire :

Let's check! The monster is under the bed.

Mimer le geste, faire répéter la phrase.

En cliquant en bas à gauche de l'image apparue, l'animation permet de valider la réponse.

Si le niveau des élèves le permet, il est possible de qualifier plus précisément le monstre :

Where is the monster with red eyes?

Cliquer pour passer à la diapositive suivante.

Dans un premier temps, la diapositive ne fait apparaître que l'image du monstre aux doigts de serpent et aux cheveux d'araignée.

Dire :

Where is this monster?

Relever les propositions des élèves.

Cliquer pour faire apparaître l'extrait de film concerné.

Dire :

Let's check! The monster is under the stairs.

Mimer le geste, faire répéter la phrase.

En cliquant en bas à gauche de l'image apparue, l'animation permet de valider la réponse.

Si le niveau des élèves le permet, il est possible de qualifier plus précisément le monstre :

Where is the monster with snake fingers and spider hair?



Cliquer pour passer à la diapositive suivante.

Dans un premier temps, la diapositive ne fait apparaître que l'image du vampire de l'horloge.

Dire :

Where is this vampire?

Relever les propositions des élèves.

Cliquer pour faire apparaître l'extrait de film concerné.

Dire :

Let's check! The vampire is in the clock.

Mimer le geste, faire répéter la phrase.

En cliquant en bas à gauche de l'image apparue, l'animation permet de valider la réponse.



Cliquer pour passer à la diapositive suivante.

Dans un premier temps, la diapositive ne fait apparaître que les images du chat noir.

Dire :

Where is the cat?

Relever les propositions des élèves.

Cliquer pour faire apparaître l'extrait de film concerné.

Dire :

Let's check! The cat is in the stairs.

The cat is on the bin.

Si le niveau des élèves le permet, il est possible de qualifier plus précisément le chat et de lier les deux phrases de réponse :

Where is the black cat?



Mimer le geste, faire répéter la phrase.
En cliquant en bas à gauche de l'image apparue, l'animation permet de valider la réponse.

Cliquer pour passer à la diapositive suivante.
Dans un premier temps, la diapositive ne fait apparaître que les images du monstre de la poubelle.

Dire :

Where is the monster?

Relever les propositions des élèves.

Cliquer pour faire apparaître l'extrait de film concerné.

Dire :

Let's check! The monster is in the bin.

Mimer le geste, faire répéter la phrase.

En cliquant en bas à gauche de l'image apparue, l'animation permet de valider la réponse.

La flèche en bas à droite permet de revenir à la diffusion de l'extrait complet.

Il est ainsi possible de redire au fur et à mesure de la diffusion les phrases découvertes lors de l'activité.

The black cat is in the stairs, then the cat is on the bin.



Les réponses apportées au fur et à mesure de l'activité permettent de combiner les mots vus lors de la séance précédente pour construire les phrases :

The monster is under the stairs. / The cat is in the stairs.

The cat is on the bin. / The monster is in the bin.

4. **Renseignement de la grille d'auto-évaluation personnelle**

Chaque élève renseigne sa grille en cochant les compétences qu'il pense avoir travaillées durant la séance sur la ligne correspondante.

Séance 3 : Un jeu en pop-up

Lieu : salle où l'on peut projeter une vidéo

Durée : 45 minutes

Matériel

Étape 2

- Vidéo présentant le livre pop-up *The haunted house* de Jan Pienkowski
<http://www.bestpopupbooks.com/haunted-house-pop-up-book/>

Étape 3

- Fond d'image de chambre
- Volets mobiles (portes d'armoire, couverture, poubelle...)
- Etiquettes personnages
- Ciseaux et colle

Étape 4 :

- Grille d'observation pour l'enseignant (imprimable en fin de document) Affiche de la carte mentale

Activité langagière principale :

- Réagir et dialoguer

Compétence associée :

- Dialoguer pour échanger (position)

Structure syntaxique :

- *Where is... ?*

Lexique : *cat ; monster ; pumpkin ; skeleton ; spider ; vampire ; ghost
bed ; bin ; clock ; stairs ; wardrobe
in, on, under*

1. **Warm up : Let's chant and play!**

Reprise de *Halloween Chant*

Reprise du jeu *Halloween maze*.

2. **Découverte d'un livre pop-up**

Projeter la vidéo présentant le livre pop-up de Jan Pienkowski *The haunted house*.

Lien pour lire la vidéo : <http://www.bestpopupbooks.com/haunted-house-pop-up-book/>

Pendant la diffusion de la vidéo, décrire et faire décrire par les élèves ce que les volets du livre pop-up permettent de découvrir au fur et à mesure :

Page 1 :

The ghost is under the stairs.

The spider is under the stairs.

Page 2 :

The black cat is on the fridge.

A monster is in the fridge.

Page 3 :

The gorilla is on the armchair.

The clock is on the chimney.

Page 4 :

The monster is under the towel.

The black cat is in the toilets.

The crocodile is in the bath.

Page 5 :

The skeleton is in the wardrobe.

L'enseignant choisit les phrases en fonction du lexique connu par les élèves.

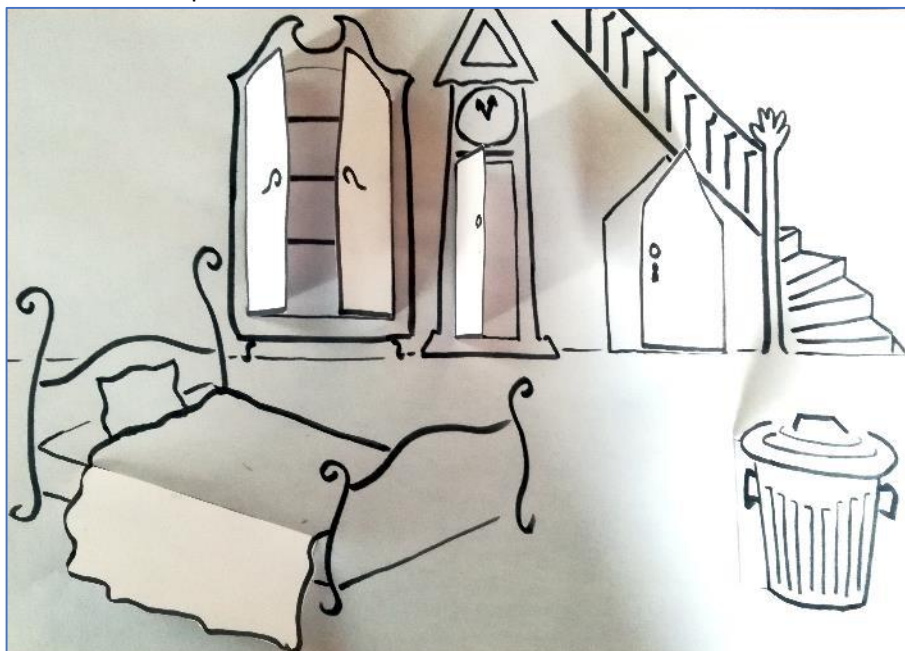
De même, il est possible de créer des phrases plus complexes en qualifiant les personnages (couleurs, sentiments...)

Ce pop-up existe en français. Le texte étant court et placé en bas de page il peut être facilement caché pour mener la séance directement avec le livre.

3. Préparation du document de jeu

Expliquer aux élèves qu'ils vont, à leur tour, préparer un jeu dans lequel des personnages d'Halloween vont être cachés dans le décor et seront visibles grâce à des volets mobiles.

Montrer l'exemple d'un décor réalisé :



Il est préférable de fixer les languettes de collage à l'intérieur des volets mobiles pour qu'elles ne soient pas visibles.

Distribuer à chaque élève un décor de chambre, ainsi que les volets mobiles qui permettront de cacher des personnages dans l'armoire, dans l'horloge, sous l'escalier, sous le lit, dans la poubelle.

Dire :

Cut and glue!

ou Cut and stick!

Faire également découper les étiquettes personnages.

De plus, des languettes permettent de mieux fermer les volets mobiles. Il faut pour cela créer des fentes dans la feuille pour les y insérer.

4. Jeu par deux

Dans le jeu, un élève cache les différents personnages d'Halloween derrière les volets mobiles.

Le second élève doit interroger le premier pour les trouver.

Exemple :

Elève 1 : **Where is the skeleton?**

Elève 2 : **The skeleton is under the stairs.**

Pour valider sa compréhension de la réponse, l'élève 1 ouvre le volet correspondant. S'il trouve le bon personnage, il gagne 1 point, sinon, il ne marque pas de point.

Une seconde manche est organisée en inversant les rôles.

Si les élèves connaissent le questionnement en inversant le verbe, il est possible de mener le questionnement différemment :

Exemple :

Elève 1 : **Is the skeleton under the bed?**

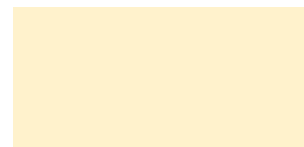
Elève 2 : **No, the skeleton is not under the bed.**

Elève 1 : **Is the skeleton in the wardrobe?**

Elève 2 : **Yes, the skeleton is in the wardrobe.**

5. Renseignement de la grille d'auto-évaluation personnelle

Chaque élève renseigne sa grille en cochant les compétences qu'il pense avoir travaillées durant la séance sur la ligne correspondante.



Séance 4 : *This is Halloween*, chanson issue du film *“The nightmare before Christmas”* (1993)

Lieu : salle où l'on peut projeter la vidéo

Durée : 30 minutes

Matériel

Étape 2 :

- Vidéo « [This is Halloween](#) » extraite de *“The nightmare before Christmas”* de Henry Selick & Tim Burton.

Étape 3 :

- Jeu en pop-up fabriqué en séance 3
- Grille d'observation disponible en fin de document

Activité langagière principale :

- Parler en continu
- Réagir et dialoguer

Compétence associée :

- Décrire son environnement
- Dialoguer pour échanger (position)



Timothy William Burton, couramment appelé **Tim Burton**, est un réalisateur, producteur et scénariste américain né le 25 août 1958 dans la ville de Burbank, en Californie.

Après avoir étudié au « California Institute of Arts », Tim Burton est engagé en 1979 comme dessinateur par les studios Disney. Mais l'univers de Disney étant très éloigné de son propre univers, il quitte les studios Disney en 1984. Pendant cette période, il réalise plusieurs courts métrages. Il tourne ensuite son premier long métrage en 1985 ; son second film, *Beetlejuice*, rencontre un grand succès en 1988. Depuis, il a notamment réalisé *Batman*, *Edward aux mains d'argent*, *Mars Attacks!*, *La Planète des singes*, *Charlie et la Chocolaterie*, *Alice au pays des merveilles* et bien d'autres films.

Tim Burton est influencé par l'écrivain Edgar Allan Poe dont il est un grand admirateur. Souvent, il aborde le thème de la mort dans une atmosphère macabre mais empreinte d'humour. Cependant, dans ses films, la mort n'est pas toujours une chose triste. Nombreux sont ceux qui apprécient ses films pour leur beauté et leur poésie. Ils mettent la plupart du temps en scène un individu excentrique, mis à part d'autres personnes « normales ».

1. **Warm up**

Reprise de Halloween Chant.

Reprise du jeu Halloween Maze.

2. **Visionnage de l'extrait de « [The nightmare before christmas](#) »**

Projeter l'extrait du film où se trouve la chanson « [This is Halloween](#) »
(Minutage : de 00:44 à 04:00)

Située au début du film, la scène permet de découvrir la ville d'Halloween City et les étranges personnages qui y habitent.

Les élèves peuvent y retrouver les scènes découvertes lors de la Séance 2.

D'autres personnages que l'on pourra nommer ([a ghost](#), [a witch](#), [a shadow](#), [a bat](#), [a clown](#)...) sont ici visibles.

L'extrait est visionné une première fois.

L'enseignant interroge les élèves sur ce qu'ils ont vu :

[What can you see in the movie ?](#)

L'enseignant valide les réponses proposées.

Lors d'une seconde lecture, l'enseignant peut nommer les personnages au fur et à mesure de leur apparition, aussi bien ceux dont le nom est déjà connu ([a vampire](#), [a black cat](#), [a monster](#), [a pumpkin](#)) que les nouveaux ([a ghost](#), [a witch](#), [a shadow](#), [a bat](#), [a clown](#)...).

L'enseignant peut alors donner des informations sur les [Jack'o lantern](#).

Une troisième lecture permet de redire au fur et à mesure les phrases construites lors des séances précédentes, par exemple : [The vampire is in the clock](#).

Plusieurs visionnages sont proposés, mais à chaque fois l'activité langagière menée est différente, dans un souci de progression :
1-Recensement des propositions des élèves,
2-Lexique
3-Construction de phrases

Pour les élèves plus âgés, une écoute des paroles de la chanson permet de rechercher les mots et tournures de phrases déjà connus d'une part, mais aussi ceux relevant du champ lexical d'Halloween d'autre part :

This Is Halloween

Boys and girls of every age
Wouldn't you like to see something **strange**?
Come with us and you will see
This, our town of **Halloween**
This is Halloween, this is Halloween
Pumpkins scream in the **dead** of night
This is Halloween, everybody make a scene
Trick or treat till the neighbors gonna **die of fright**
It's our town, everybody scream
In this town of Halloween
I am the one **hiding under your bed**
Teeth ground sharp and eyes glowing red
I am the one **hiding under your stairs**
Fingers like **snakes** and **spiders** in my hair
This is Halloween, this is Halloween
Halloween! Halloween! Halloween! Halloween!
In this town we call home
Everyone hail to the pumpkin song
In this town, don't we love it now?
Everybody's waiting for the next surprise
'Round that corner, man hiding in the trash can
Something's waiting no to pounce, and how you'll
Scream! This is Halloween
Red 'n' black, and slimy green
Aren't you **scared**?
Well, that's just fine
Say it once, say it twice
Take a chance and roll the dice
Ride with the **moon** in the dead of night
Everybody scream, everybody scream
In our town of Halloween!
I am the **clown** with the tear-away face
Here in a flash and gone without a trace
I am the "who" when you call, "Who's there?"
I am the wind blowing through your hair
I am the **shadow** on the moon at night
Filling your dreams to the brim with fright
This is Halloween, this is Halloween
Halloween! Halloween! Halloween! Halloween!
Halloween! Halloween!
Tender lumpings everywhere
Life's no fun without a good scare
That's our job, but we're not mean
In our town of Halloween
In this town
Don't we love it now?
Everybody's waiting for the next surprise
Skeleton Jack might catch you in the back
And scream like a banshee
Make you jump out of your skin
This is Halloween, everybody scream
Won't ya please make way for a very special guy
Our man Jack is King of the Pumpkin patch
Everyone hail to the Pumpkin King, now!

Il est ainsi possible de construire une corolle lexicale en anglais sur Halloween.

3. Jeu en pop-up

La reprise du jeu construit en séance 3 permet d'introduire de nouveaux personnages si l'enseignant le désire.

Pendant que les élèves jouent par deux, l'enseignant complète la grille d'observation et d'évaluation disponible en fin de document.

4. Pour aller plus loin

Pour aller plus loin dans la découverte du film « *The nightmare before Christmas* », il est possible de consulter la plateforme pédagogique du dispositif École & Cinéma à l'adresse suivante :

<https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/l-etrange-noel-de-monsieur-jack>

On peut y trouver :

- l'extrait étudié en vo sous-titré et en vf
- une présentation du film
- les différentes affiches du film
- des photogrammes (images issues du film) téléchargeables
- des pistes pédagogiques
- des images en ricochet
- ...

6. Trace écrite

On pourra proposer une trace écrite du type :

Where is the cat?

The cat is on the bin.

Where is the vampire?

The vampire is in the clock.

Where is the monster?

The monster is under the stairs.

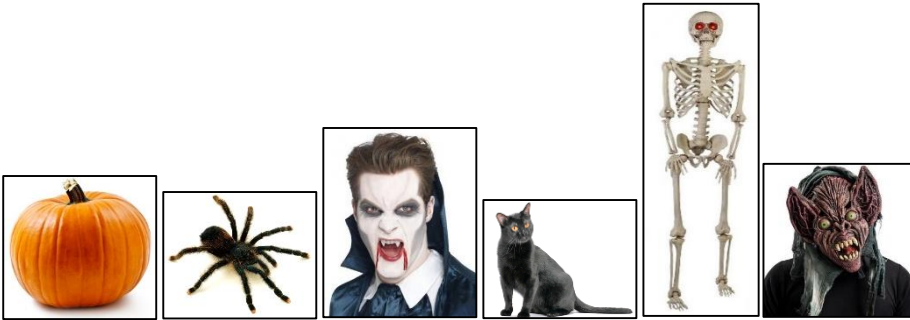
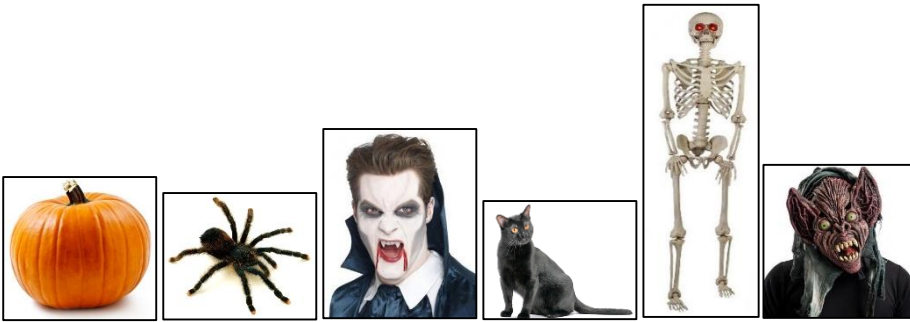
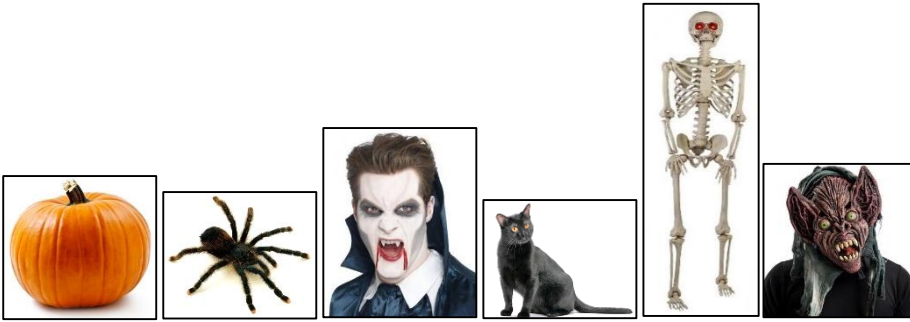
La trace écrite est à aborder quand les structures ont été utilisées plusieurs fois à l'oral afin de ne pas engendrer d'erreurs de phonologie.

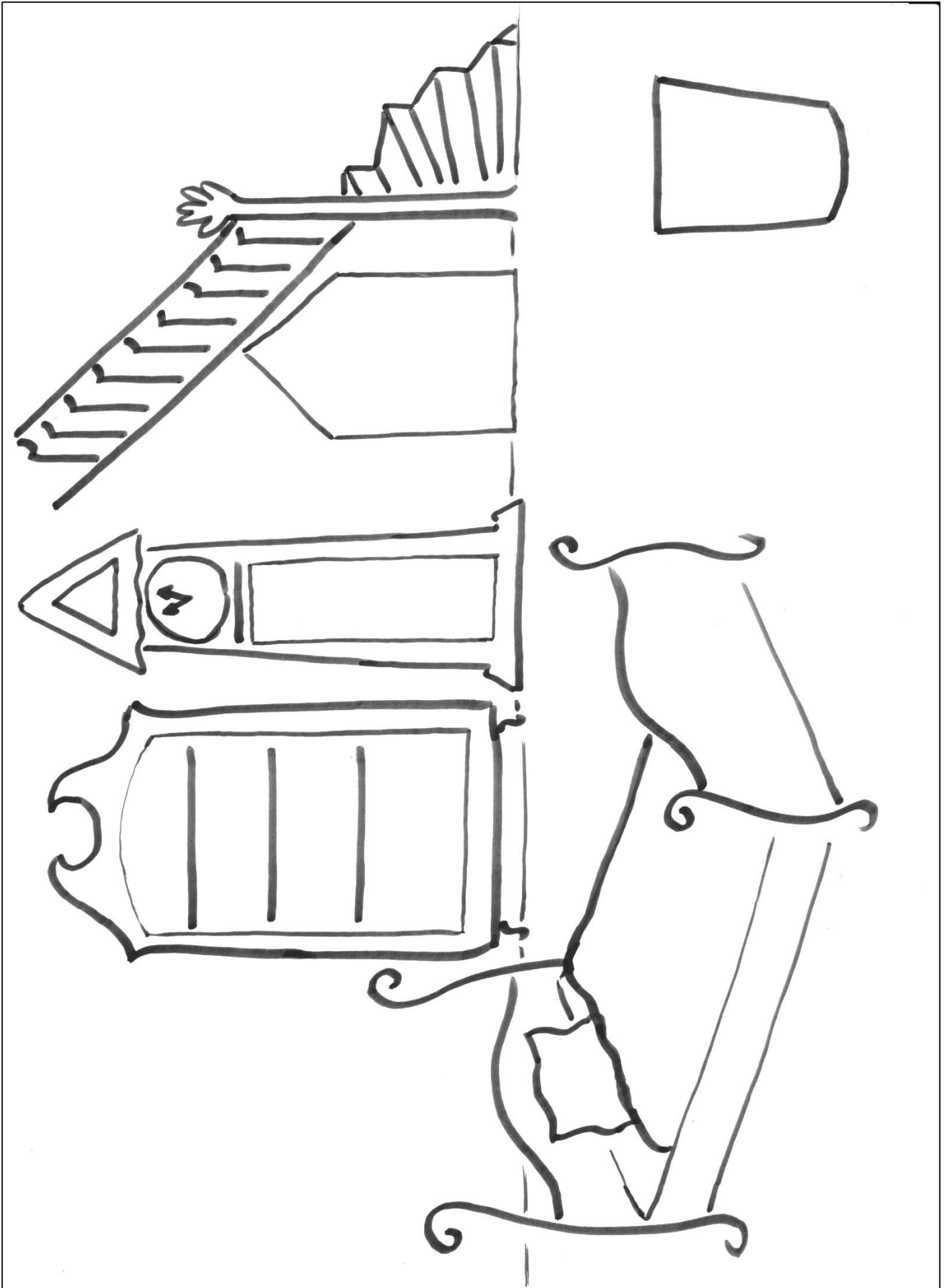
7. Renseignement de la grille d'auto-évaluation personnelle

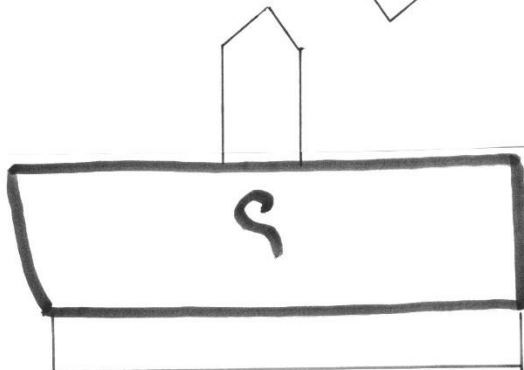
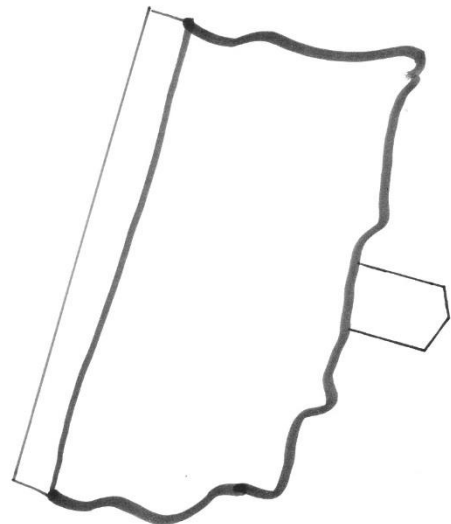
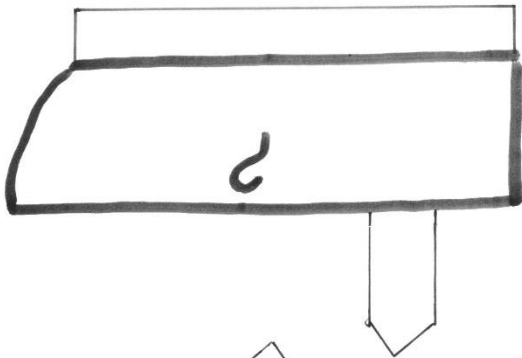
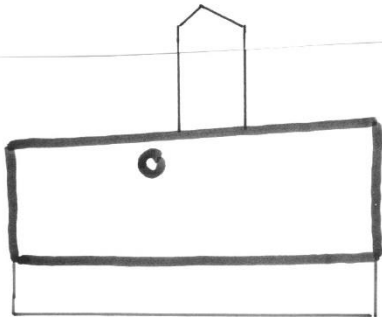
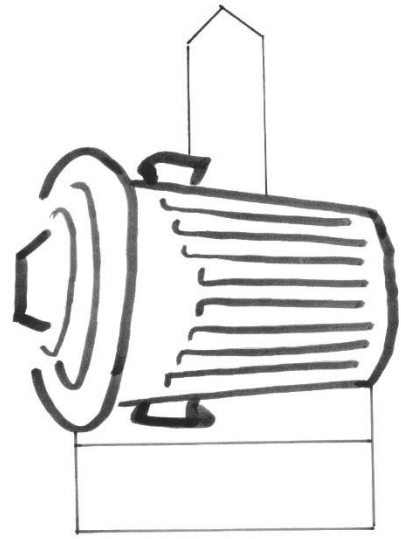
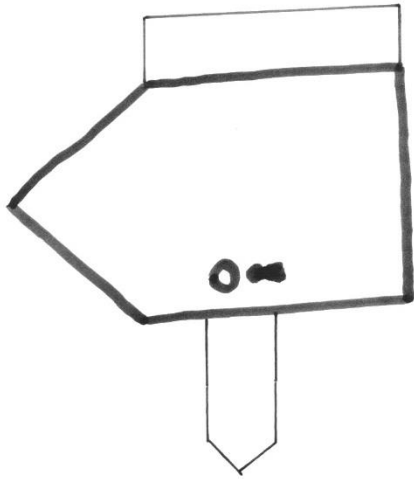
Chaque élève renseigne sa grille en cochant les compétences qu'il pense avoir travaillées durant la séance sur la ligne correspondante.

Documents à imprimer

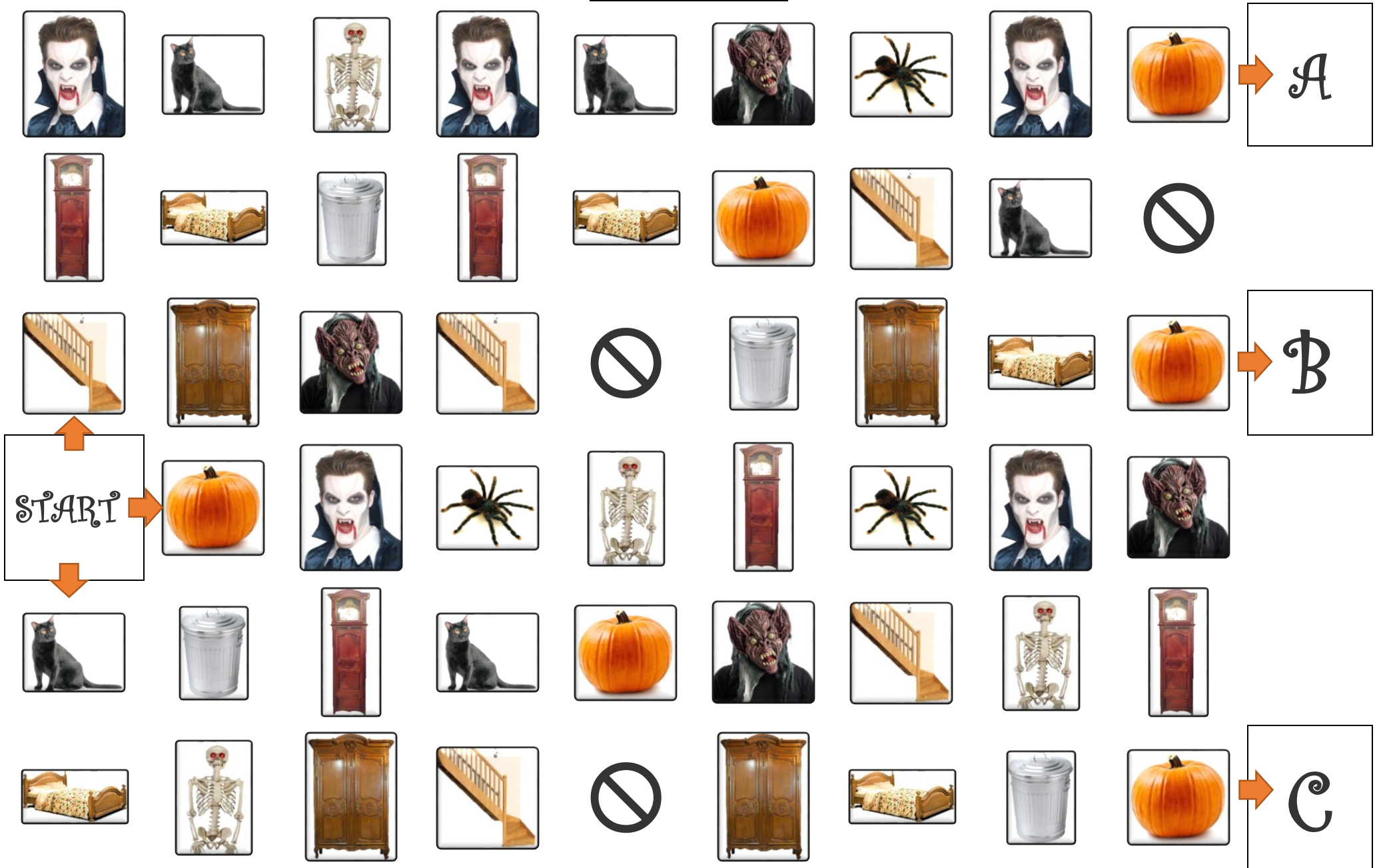
Images à découper pour le jeu :







HALLOWEEN MAZE



Grille d'auto-évaluation personnelle

Prénom :

Les compétences que j'ai travaillées	J'ose parler en anglais.	Je respecte globalement la prononciation des mots en anglais.	Je prends la parole pour jouer. (Je pose et réponds aux questions.)	J'utilise la question : Where is...?	J'utilise la réponse : The... is on/in/under...	Je connais et j'utilise les prépositions de lieu : in; on; under.	J'utilise le lexique des personnages d'Halloween.	J'utilise le lexique des objets et meubles ... d'Halloween.	Je reconnais quelques mots dans une chanson originale en anglais.	J'interprète un « chant » en anglais.	Je connais les origines de la fête d'Halloween.
Séance 1											
Séance 2											
Séance 3											
Séance 4											
Les compétences que je pense avoir acquises à la fin du projet.											
Les compétences que je pense ne pas avoir encore acquises complètement.											

Grille d'observation des élèves

<div style="float: right; text-align: right;">Compétences évaluées à l'oral</div> <div style="clear: both;"></div> <div style="float: left; text-align: left;">Nom des élèves</div>	Ose parler en anglais	Respecte globalement la phonologie	Prend la parole en interaction pour jouer.	Utilise la question Where is...?	Utilise la structure The... is on/in/under...	Connait et utilise les prépositions de lieu : in; on; under	Utilise le lexique des personnages d'Halloween	Utilise le lexique des objets et meubles ... d'Halloween	Reconnait quelques mots dans une chanson originale en anglais	Interprète un « chant » en anglais.	Connait les origines de la fête d'Halloween.