

# Mini projet – Monsters, inc



## Présentation générale

Le projet en 4 parties à destination des élèves de cycle 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 des extraits du film : **Monstres & Cie / Monster Incorporation**.

## Séance 1: Les personnages / Characters , le corps humain / Body parts

Révision du lexique « **body parts** » avec présentation de l'univers des monstres du film et de leurs attributs à partir de trois personnages, Mike, Sullivan et Boo. Un extrait du film est utilisé : la présentation des personnages. Trois jeux sont proposés : Dessine-moi un monstre, Learning Apps pour le vocabulaire du corps humain ainsi que la description des trois personnages principaux.

## Séance 2: Les sentiments / Feelings / le lexique lié au visage / the face

Apprentissage du lexique « **feelings** » à partir d'un jeu et le lexique du visage **the face**. Deux extraits de film sont proposés. Jeu Listen and point

Jeu du Guess who à partir d'une image extraite du film.

Jeu des sentiments.

## Séance 3 : Les monstres / Monsters, les opposés / the opposites

Lexique : the opposites

Jeu du Guess who à partir d'enregistrements sonores.

Culturel : Découverte des monstres de la culture collective.

## Séance 4 : Découverte culturelle, Réinvestissement sous forme de saynètes

Phonologie : Son y / ie sous forme de virelangue.

Culturel : the factory : comparaison dans le film Charlie and the Chocolate factory et le film Monster inc.

Réinvestissement du vocabulaire appris à partir de saynètes à jouer.

## Lien avec les programmes

Niveau A1 du CECRL

### Cycle 3

#### Activités culturelles et linguistiques

Des repères culturels du pays dont on étudie la langue

Contes, mythes et légendes du pays.

Film anglo-saxon Monster Incorporation

#### Écouter et comprendre

Comprendre des mots familiers

Comprendre des descriptions orales de personnages

#### Parler en continu

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.

#### Réagir et dialoguer

Dialoguer pour échanger ou obtenir des renseignements

Parler de ce que l'on aime, décrire quelqu'un

#### Ecrire

Comprendre des descriptions écrites de personnages

Expression du goût

Lexique de la description physique, du corps humain, des créatures fantastiques

## Séance 1 : Characters & Body parts.

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

Durée : 45 minutes

Matériel

- Diaporama + Flashcards
- Jeu : **“Dessine-moi un monstre”** et **Learning Apps : le vocabulaire du corps humain, et la description des personnages**
- Cartes d'identité
- Extraits de film : présentation des personnages

Activités langagières principales :

- Comprendre l'oral
- Parler en continu
- Parler en interaction
- 

Lexique :

Body Parts : **body, head, arm, leg, knee, hands, fingers, toes**

Structures syntaxiques :

**He has got / I have got, He looks like**

### 1. Présentation des personnages

Extrait du film : présentation des personnages : <https://youtu.be/42CID4rsjkU>

Présentation de la séquence aux élèves : *nous allons vivre plusieurs séances comme si nous étions dans l'usine Monster Incorporation.*

*Visionner la vidéo une fois puis une deuxième fois en faisant des arrêts sur image sur découvrir chaque personnage pour découvrir sa morphologie.*

Echanges avec les élèves, l'enseignant écrit sur une affiche quelques mots reconnus par les élèves.

Monsters, some body parts

### 2. Lexique – Body Parts Diaporama pages 1 et 2 puis pages 3 à 6

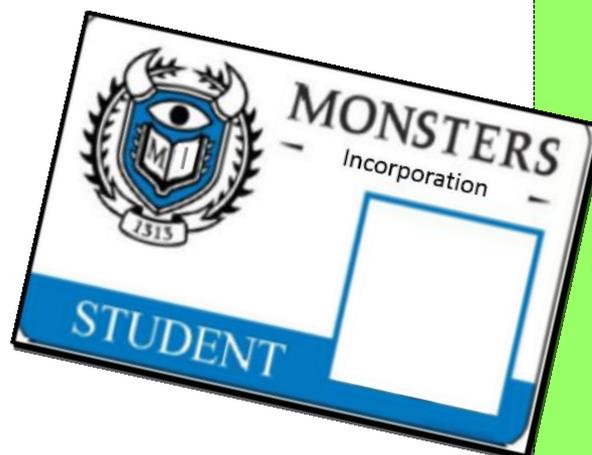
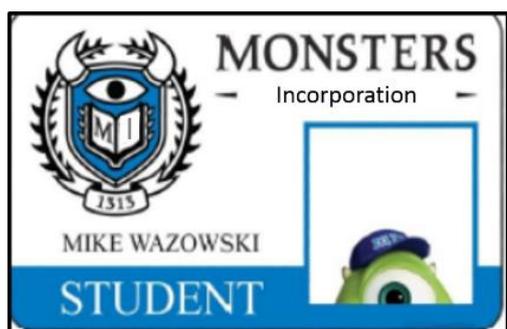
Description de Mike :

Collectivement : *décrire Mike.*

Vocabulaire : **body, head, arm, leg, knee, hands, fingers, toes.**

### 3. Réviser le lexique et aller un peu plus loin

Créer sa carte d'identité sur le modèle ci-dessous. Chaque élève crée un monstre avec les attributs de son choix. **Diaporama page 7**



*L'utilisation des flashcards permettra de mémoriser le vocabulaire*

#### 4. Mémorisation

- Jeu de « Dessine-moi un monstre » : un enfant décrit un monstre : l'autre le dessine.
- Learning apps : vocabulaire du corps humain  
<https://learningapps.org/display?v=ppkt1nht319>

A voir en ligne :

<http://learnenglishkids.britishcouncil.org/games/make-your-monster>

Cette activité permet de mémoriser le vocabulaire tout en utilisant l'outil numérique.

#### 5. Meeting the characters Diaporama pages 8 et 9

Les autres protagonistes du film sont présentés

- Meeting Sullivan, Boo and Roz



- Description physique des personnages

Cette activité permettra également de rebrasser du vocabulaire déjà connu comme les couleurs, les animaux : **brown, green, pink, snail, bear.**



Who is he?

This is Roz

Can you describe her?

Décrire le personnage avec les élèves en utilisant le lexique découvert précédemment : hair, eyes, arms, body, head

De même les expressions :  
*He's / she's got...*

*He/ it / she looks like...*

seront introduites ou rebrassées dans cette activité.



Who is he?

He's Sulley

Laisser les élèves parler puis induire si besoin comme pour le premier personnage du lexique déjà abordé.



Who is she?

She's Boo

Procéder comme précédemment

#### 6. Découverte des autres personnages : Randall, Augustus, Celia, Henry Waternoose Diaporama pages 10 et 11

De la même façon que précédemment chaque personnage pourra être décrit du point de vue morphologique.

7. **Culturel** : la chambre à coucher de Boo, le monstre dans le placard.  
Décrire la chambre de Boo avec les élèves.



Dire : **There is a monster in the closet**

Faire le point culturel avec les élèves en notant quelques termes anglais au tableau sur la chambre à coucher.

#### 8. 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 2 : Feelings and the face

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

Durée : 45 minutes

### Matériel

Extraits sonores du **film**

Flashcards

Jeu du Guess who, flashcards

### Activité langagière principale :

Comprendre l'oral

Parler en interaction

### Lexique :

Feelings : **angry bored confused happy miserable nervous sad scared shocked surprised tired**

The face : **face, eyes, nose, mouth, tooth, teeth, ears, hair**

Structures syntaxiques : **This is, I am**

### 1. Feelings :

Un extrait de film est présenté <https://youtu.be/oRfuVI5qblQ>

Visionner l'extrait dans lequel on voit Sulley hurler. On pourra revenir sur cet extrait au cours de la séance 4 et le mettre en relation avec la saynète n°3.

On peut également regarder l'extrait suivant <https://youtu.be/Ji2HICbkkC8> dans lequel ce sont Mike et Sulley qui ont peur de Boo. Il peut être intéressant de relever tous les sentiments des personnages.



Phrase à retenir : **What are you afraid of?**

**I am afraid of...**

### 2. Les sentiments :

Lister avec les élèves les différents sentiments et adjectifs et les mimer.

Dans le premier extrait les sentiments identifiés des personnages sont :

**Angry, afraid of, surprised.**

Les autres sentiments seront introduits avec les flashcards.

### 3. Jeu des sentiments

Les élèves se mettent deux par deux . Ils tirent une carte chacun leur tour et doivent mimer le sentiment décrit sur la carte. L'autre élève doit reconnaître le sentiment.

*La séance des cris est présentée. On échangera avec les élèves sur les peurs : quand a-t-on peur ? De quoi ? les monstres existent-il ?*

*L'utilisation des flashcards permettra de mémoriser le vocabulaire*

*Exemples d'activités pour travailler la compréhension de nouveau vocabulaire à partir des flashcards .*

#### 4. Lexique du visage

Jeu « Listen and point » :

-L'enseignant dit un mot correspondant à un élément du visage. Les élèves montrent sur leur visage cet élément.

-Deux par deux les élèves répètent cette activité en s'aidant de flashcards

*Cette activité est présentée sur le site de la mission LV76 : [rituels](#).*

#### 5. Jeu du Guess Who ?

Reconnaitre un personnage à partir de sa description.

Ce jeu permet de rebrasser tout le lexique : Body parts, the face, the feelings.

A partir de l'image (**Diaporama Monster, Inc**), les enfants se mettent deux par deux.

Un enfant décrit un personnage à son camarade.

Celui-ci doit le deviner et le montrer sur l'image.

Exemple : *I am small, my body is green, I have got four arms and no feet, and I am scary.*

*Who am I?*

*Cette activité permet de rebrasser tout le vocabulaire et de se familiariser avec la langue.*



#### 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.

## Séance 3 : Monsters

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

Durée : 45 minutes

Matériel : audio pour écouter et jouer au Guess who , un ordinateur

Activité langagière principale :

- Comprendre l'oral
- Parler en continu

Lexique : Yeti, Vampire, Nessie, Werewolf, Big foot, Frankenstein

Opposites: big/small, tall/short, ugly/beautiful, fat/slim, strong/weak,

Structures syntaxiques :

Donner des ordres, impératif

Référence Culturelle :

Les monstres dans la culture collective

### 1. Découverte de lexique : opposites

Présenter les cartes aux élèves (**Diaporama Monster, Inc**).  
Leur demander en anglais : « What is the opposite of ..... big” Indiquer la réponse. Faire de même pour chaque carte.  
Mettre les élèves deux par deux, leur distribuer les FC et leur proposer de retrouver pour chaque mot son opposé.

*Ce travail permet la mémorisation. Le côté avec le texte permet une vérification immédiate par les élèves.*

### 2. Enregistrements audios :

Rassembler chaque personnage à sa description. Cette activité est la même que celle proposée précédemment, les élèves doivent retrouver l'image correspondante.

*A retrouver dans le fichier : [Who am I ? Audio](#) + textes*

### 3. Découverte culturelle : Les monstres dans la culture collective

Demander aux élèves de lister les monstres qu'ils connaissent.  
Dresser la liste des monstres. Montrer aux élèves les FC des monstres célèbres.

Sur learning apps : relier deux à deux chaque monstre et son nom.

<https://learningapps.org/display?v=pdz789t0a19>

### 4. Production d'écrit (pour les cycles 3):

Imaginer un monstre de son choix et le décrire. Donner cette description à un autre élève qui devra le dessiner.

*On peut associer cette activité à une séance d'arts visuels en fabricant son propre monstre*

### 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 : Saynète et chanson

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

Durée : 45 minutes

Matériel

Matériel audio pour écouter la chanson

Textes des saynètes.

Activité langagière principale :

- Comprendre l'oral
- Parler en continu
- Interpréter des personnages
- Mémoriser un texte

Lexique :

Voir saynètes, the factory, the restaurant, a reservation, a paperwork

Structures syntaxiques :

I do / I don't

Références Culturelles : L'usine dans les dessins animés

### 1- Phonologie:

/ (igh) / et / (ite) / : Les élèves prononcent la phrase « **Light white kite** »

Ils s'entraînent en écoutant et comparant avec l'enregistrement proposé sur le site du British Council. Bien mettre en évidence la relation entre le phonème et le graphème.

Ce jeu propose d'écouter les mots : White – kite- bike – light – tights- dive

- [Jeu « Light white kite »](#)
- [Les flashcards pour se rappeler les mots](#)

Proposer aux élèves un ou deux virelangue : (**tong twister**)

Essayer de faire prononcer aux élèves :

**I scream, you scream, we all scream for icecream!**

/aɪ skri:m jʊ skri:m wi ɔ:l skri:m fər 'aɪs 'kri:m/

**I slit a sheet, a sheet I slit, upon a slitted sheet I sit.**

/aɪ slɪt ə ʃi:t ə ʃi:t aɪ slɪt ə'pɒn ə 'slɪtɪd ʃi:t aɪ sɪt/

Demander aux élèves s'ils connaissent d'autres virelangues en français.

### 2- Aspect culturel

L'usine dans le dessin animé. On visionnera les 43 premières secondes de l'extrait du film

<https://www.youtube.com/watch?v=42CID4rsjkU> (déjà vu lors de la 1 ère séance)

puis on visionnera l'extrait de Charlie et la Chocolaterie. <https://youtu.be/791CWHOkekg>

Les élèves pourront comparer et mettre en avant les chaînes de production, l'automatisation, les registres, le personnel, les uniformes.



*D'autres phonèmes sont proposés sur le site du british Council permettant de travailler la phonétique.*

[A retrouver ici](#)

*Si l'enseignant le souhaite, d'autres virelangues sont disponibles sur ce site.*

*On peut imaginer de créer un tableau avec à droite les éléments similaires et à gauche les différences.*

### 3- Saynète / Sketch

Trois saynètes sont proposées correspondant à différents extraits du film. —————  
Les élèves mobiliseront leurs connaissances pour comprendre ces extraits, puis choisiront une des saynètes pour les jouer.

#### Saynète 1 :

Celia: So, uh... are we going anywhere special tonight?

Mike: Yes into a little place : Harryhausen's.

Celia: Harryhausen's? But it's impossible to get a reservation there.

Mike: Not for me. See you later !

Celia: Okay, sweetheart.

Mike: Think romantical thoughts.

[singing] Mike: You and me, me and you, both of us together!

#### Saynète 2 :

Mike: Good morning, Roz, my succulent little garden snail. And who will we be scaring today?

Roz: Wazowski! I don't file your paperwork last night.

Mike: Oh, that paperwork!

Roz: Don't let it happen again.

Mike: Yes, well, I try to be more careful next time.

Roz: I'm watching you, Wazowski. Always watching. Always.

Mike: Ooh, she's nuts.

#### Saynète 3 :

[Sulley enters the Scare Simulator room with Mike and Boo in her costume, willing to ask for help which can send Boo home, forgetting Waternoose had been expecting him]

Sulley: Mr. Waternoose?

Henry J. Waternoose: James! You're just in time. OK Gentleman. It's time for you to see how scaring really works.

[Mike picks up Boo and walks away]

Sulley: But sir, I just wanted to ask...

[the lights go out, as if it's nighttime, and the Simulator Child goes to sleep]

Boo: [Excited to watch Sulley] Kitty!

Mike: No Boo. I wouldn't...

Henry J. Waternoose: Now, give us a Great Big Roar.

Sulley: Sir, can I just...

Henry J. Waternoose: Roar!

Sulley: But sir...

Henry J. Waternoose: ROAR!

[Sulley without choice, lunges out at the Simulator Child and lets out a load roar, causing it to scream. Little did he know that Boo was standing close by, watching in horror]

Henry J. Waternoose: [Applauds] Well done James. Well done. Well Gentleman, I hope you've all learnt a valuable lesson...

[Sulley notices Boo run off crying, terrified from his roar]

*Les élèves pourront mimer les scènes.*

*D'autres extraits du film sous forme de saynètes sont disponibles en suivant le [lien suivant](#) mais la difficulté devra être adaptée au niveau des élèves.*

### 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.

# Flashcards

Exemples d'activités pour travailler la compréhension de nouveau vocabulaire à partir des flashcards

## 1-Point to

L'enseignant place flashcards aux quatre coins de la salle en prononçant les mots en anglais. Il les accroche, puis retourne au tableau et demande aux enfants de pointer la carte nommée.

Exemple : Point to the ...

Au début de l'activité, l'enseignant peut montrer avec les enfants puis progressivement, les élèves agissent seuls.

## 2-Right or wrong ou against the teacher...

L'enseignant montre une flashcard et dit : It's .....

Si la proposition est exacte, les enfants lèvent la main. Si elle est fautive, ils croisent les bras.

## 3- Le stop

L'enseignant annonce un mot puis montre les flashcards une à une.

Les élèves disent « stop » lorsque le maître montre le mot annoncé. Cette activité peut être réalisée en groupe.

## 4- Next to

Envoyer un enfant se placer près de chaque flashcards. Puis, demander aux élèves Who's next to ..... ? Les enfants répondent avec le prénom de leur camarade. En fin d'activité, demander aux enfants de rapporter les flashcards.

## 5- Touch and Go

L'enseignant forme deux équipes (A et B) de 5 enfants au tableau où sont affichés les flashcards. Il place ses élèves en files indiennes à au moins 1,5 mètres du tableau. L'enseignant annonce un mot. Au signal du maître, le premier de chaque colonne doit toucher au plus vite la carte annoncée. L'enfant le plus rapide donne un point à son équipe.

## 6- Listen and stand up

L'enseignant distribue une série de petites cartes représentant les flashcards à chaque élève. Au nom de la carte prononcé par le maître, les élèves lèvent la carte correspondante.

## Grille d'auto-évaluation personnelle

Prénom : .....

	Les compétences que j'ai travaillées	J'ose parler en anglais.	Je respecte globalement la prononciation des mots.	Je prends la parole pour jouer. (Je pose et réponds aux questions.)	J'utilise l'une des questions : Have you got... ? what have you got? Do you look like ...?	J'utilise une des réponses : <i>I have got, I look like..</i>	J'utilise le lexique du corps humain et du visage	J'utilise le lexique des sentiments	Je reconnais quelques mots dans un extrait en version originale.	Je connais quelques noms de monstres de la littérature	J'interprète un personnage dans une saynète
<u>Séance 1</u>											
<u>Séance 2</u>											
<u>Séance 3</u>											
<u>Séance 4</u>											
	Les compétences que je pense avoir acquises à la fin du projet.										
	Les compétences que je pense ne pas avoir encore acquises complètement.										

