

# Le début de l'aventure ( 45 minutes)

Le début de l'aventure est réellement un préambule au spectacle. Séance très ludique elle éveille la curiosité des futurs spectateurs et leur donne les clés des premières interactivités du spectacle.

C'est une séance qui s'articule autour de deux "accessoires" : La lettre puzzle et la carte des aventures.

Séance divisée donc en 2 parties, chacune redivisée en 3 temps.

A/ La lettre-puzzle (19 min) en 3 temps:

- 1/ Reconstitution du puzzle
  - Durée : 5 min
  - L'enseignant annonce aux enfants qu'il a reçu une lettre bien particulière. Il semblerait qu'elle ait été envoyée par un aventurier. Malheureusement la lettre est arrivée en petits morceaux . L'enseignant distribue les morceaux de lettre (CF « Lettre de Jojo ») et invite les enfants à reconstituer le puzzle grâce aux numéros indiqués.
  
- 2/ Reconstitution de l'ordre du message
  - Durée : 7 min
  - Activité de l'enfant : Identification numérique
  - Une fois les numéros identifiés, l'enseignant appelle chaque numéro, tour à tour les enfants se lèvent et se placent en file indienne.
  
- 3/ Restitution du Message
  - Durée : 7 min
  - Activité de l'enfant : Lecture à voix haute
  - Activités langagières/ Connaissances : Interaction orale
  - En respectant l'ordre numérique, chaque enfant lit, à voix haute, son morceau de lettre. Le message de Jojo l'Aventurier est alors parfaitement recomposé.

B/ La carte des aventures (26 min) en 3 temps :

- 1/ La carte
  - Durée : 6 min
  - Activité de l'enfant : Répétition
  - Activités langagières/ Connaissances : Interaction orale/ Parler en continue
  - Une carte des aventures est jointe à la lettre. (CF « carte de Jojo ») L'enseignant désigne la France sur la carte : « Look, this is France. Now, repeat after me : France. This is France. » Les enfants répètent « France » puis « This is France » L'enseignant désigne Paris sur la carte : « Look, this is Paris. Now, repeat after me : Paris. This is Paris. » Les enfants répètent « Paris » puis « This is Paris »

- 2/ Vocabulaire

- Durée : 10 min
- Activités langagières/ Connaissances : Interaction orale/ Parler en continue
- présentation du vocabulaire de quelques pays. Le jeu se répète avec ce nouveau vocabulaire : exp : « This is Italy. »

- 3/ Activité langangière

- Durée : 10 min
- Activité de l'enfant : Tour à tour, les enfants disent « I come from. »
- Activités langagières/ Connaissances : l'interrogatif « where » et le verbe « to come from »/ Interaction orale/ Parler en continue
- Le professeur, tout comme dans l'exercice précédent, initie le jeu en commençant par répondre : « I come from... » et lance à un premier élève la question « Where do you come from ? » Commence alors un jeu de questions / réponses au sein du groupe classe. Néanmoins, cette phase est plus courte que précédemment. En effet, l'enseignant pourra proposer un autre type d'activité en interaction afin de diversifier et multiplier les situations d'apprentissage. Il pourra distribuer à chacun des élèves une carte sur laquelle se trouvera un prénom et un nom de pays (en anglais) à partir desquels seront réactivées les deux questions vues au cours de la séance.

## A la rencontre du Bigfoot (30 minutes)

Séance construite autour de la scène du spectacle entre Bigfoot et Jojo. La séance permet de préparer élèves/spectateur d'aider Jojo à communiquer avec le Bigfoot.

C'est une séance conçue en 3 temps:

- 1/ What's your name?
  - Durée : 10 min
  - Activité de l'enfant : Tour à tour, les enfants disent « My name is. »
  - Activités langagières/ Connaissances : les possessifs « my » et « your » / Interaction orale
  - L'enseignant se présente en donnant son prénom " my name is..." et introduit le jeu en interaction en lançant à un premier élève la question : " What is your name?" S'ensuit alors un jeu de questions / réponses au cours duquel tous les élèves sont invités à répondre puis à questionner.
- 2/ the pets
  - Durée : 10 min
  - Objectif lexical: Les animaux de compagnie

- Activité de l'enfant : Répétition / Mime / travail écrit
- Activités langagières/ Connaissances : Parler en continu / Interaction orale
- L'enseignant projette au tableau les photos / dessins et les noms correspondant d'animaux de compagnie : a cat, a dog, a mouse, a fish, a bird, a tortoise, an hamster, a rabbit, a parrot...

Il prononce ensuite chacun des mots, les élèves sont invités à les répéter.

Dans un troisième temps, les élèves seront invités, les uns après les autres, à piocher une carte sur laquelle figurera le dessin ou la photo d'un animal et à le faire deviner au groupe grâce au mime. Les élèves donneront la réponse en anglais.

La séance se terminera par une phase individuelle grâce à une activité écrite. Le professeur effacera au préalable toute trace écrite figurant au tableau. Les élèves seront amenés à relier, sur une fiche individuelle, chaque nom d'animal au dessin correspondant.

- 3/ le bigfoot
  - Durée : 10 min
  - Activité de l'enfant : Compréhension orale - dessin
  - Activités langagières/ Connaissances : Interaction orale
  - Présentation de la légende du bigfoot. L'enseignant présente la légende. Il peut ensuite proposer aux élèves de dessiner leur Bigfoot

## Le monde du silence (45 minutes)

Séance d'initiation au mime que peut réaliser l'enseignement.

Il faut pouvoir visionner avec sa classe une vidéo. et disposer d'un peu de place dans sa salle pour tenter l'aventure du mime.

C'est une séance à faire en une fois.

- 1/ découverte d'un mime
  - Durée : 20 min
  - Activité de l'enfant : Visionnage/ découverte/ compréhension
  - Visionnage sur youtube d'une vidéo de 4 minutes montrant Marceau exécuter un pantomime sur le thème du domptage de lion ! sur le lien: [Mime Marceau](#)
  - Questions / réponses : Qu'avez vous compris de ce film ?
  
- 2/ construction d'une petite pantomime
  - Durée : 20 min
  - Activité de l'enfant : Corporelle / Mime / Imagination

- Après ce visionnage, l'enseignant peut proposer la construction d'un petit pantomime aux enfants : « la cueillette de la fleur » autour d'un jeu simple décrit ci-après :
    - les enfants marchent dans l'espace, d'une allure de promenade, sans courir, sans tourner en rond.
    - l'enseignant donne une première consigne « Vous imaginez que vous marchez dans un jardin » (Qu'est ce que ça change dans le corps, dans l'allure, dans la marche ?)
    - L'enseignant donne une deuxième consigne : « Vous apercevez une fleur différente des autres. Vous vous dirigez vers cette fleur et vous arrêtez à son endroit »
    - L'enseignant donne une troisième consigne : « Vous cueillez la fleur et l'offrez à votre voisin le plus proche ».
  - L'enseignant questionnera ensuite les enfants : « Comment était le jardin que vous avez imaginé ? pourriez vous le dessiner ? » « De quelle couleur était votre fleur » « De quelle taille était votre fleur ? »
- 3/ Conclusion - pour aller plus loin
    - Durée : 5 min
    - Pour qu'un pantomime fonctionne, il faut que le mime ait une idée très précise de ce qu'il veut rendre visible (La taille, la couleur, le poids, la matière, etc..)
    - Pour aller plus loin, l'enseignant peut proposer la création du pantomime suivant : la rencontre amoureuse : « comment créer une rencontre amoureuse entre 2 oiseaux, sans dire un seul mot ?.... La réponse se trouve dans le spectacle !

## Jojo apprend à cuisiner (45 minutes)

Séance chantée. Les élèves apprennent une comptine anglaise (chant et gestuelle) qu'ils pourront reprendre pendant le spectacle. C'est une séance à faire en une .

- 1/ Découverte de la comptine *Pat a cake*
  - Durée : 20 min
  - Activité de l'enfant : Visionnage/ découverte/ compréhension
  - L'enseignant les origines exactes de la chanson Pat a cake ne sont pas connues. Mais la tradition de décorer un gâteau avec le nom ou les initiales de la personne dont l'anniversaire est encore en usage aujourd'hui. Tous les enfants peuvent profiter de cette chanson traditionnelle. Cette chanson traditionnelle des âges remonte dans le temps et ira probablement longtemps dans l'avenir. Cette chanson serait antérieure à 1670.

- l'enseignant fait écouter la chanson. Soit sur CD, soit en jouant sur un instrument grâce à la partition proposée.
- 2/ apprentissage chanson et gestuelle
- 3/ Cuisiner un Pat a cake ?

## Supplément d'aventure ! (45 minutes)

C'est la séance ludique à faire après la représentation.  
c'est une séance en 2 temps.

- 1/ la géographie du spectacle
  - Durée : 10 min
  - Activité de l'enfant : Compréhension orale -
  - Activités langagières/ Connaissances : Interaction orale
  - L'enseignant invitera les élèves à compléter la [La carte des aventures](#)  
  
carte des aventures avec les nouveaux lieux et personnages découverts dans le spectacle (La grand-mère Lalizar venue d'Arménie, la reine Marie Tudor, l'étrange lettre « R », etc..)
- 2/ Construction d'une petite pantomime
  - Durée : 35 min
  - Activité de l'enfant : Corporelle / Mime / Imagination
  - L'enseignant pourra diriger (à la manière de la [Fiche 3 : Le monde du silence \(45 minutes\)](#)) la création d'un court pantomime sur le thème des animaux de compagnie. Et pour que l'activité soit complète, il pourra diriger cette activité exclusivement en anglais !