

« JOJO L'AVENTURIER SPEAKS ENGLISH » FICHES PEDAGOGIQUES

SEANCE n°1 : Le début de l'aventure (45 minutes)

SEANCE n°2 : A la rencontre du Bigfoot (30 minutes)

SEANCE n°3 : Le monde du silence (45 minutes)

SEANCE n°4 : Jojo apprend à cuisiner (45 minutes)

SEANCE n°5 : supplément d'aventure ! (45 minutes) EN AVAL DU SPECTACLE

	DUREE	CONSIGNES de l'enseignant	Activité de l'enfant	Activités langagières connaissances
--	--------------	---------------------------	----------------------	--

SEANCE n°1 :Le début de l'aventure (45 minutes)

La lettre- puzzle	5 min	1°) L'enseignant annonce aux enfants qu'il a reçu une lettre bien particulière...Il semblerait qu'elle ait été envoyée par un aventurier.		
	7 min	Malheureusement la lettre est arrivé 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.		
	7 min	2°) Une fois les numéros identifiés, l'enseignant appelle chaque numéro, tour à tour les enfants se lèvent et se placent en file indienne.	Identification numérique	
		3°) 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.	Lecture à voix haute	Interaction orale

La carte des aventures	6 min	<p>1°) Une carte des aventures est jointe à la lettre. (CF « carte de Jojo ») L'enseignant désigne la France sur la carte.</p> <p>« Look, this is France. Now, repeat after me : France. This is France. »</p>	<p>Les enfants répètent « France » puis « This is France »</p>	<p>Interaction orale</p> <p>Parler en continu</p>
	10 min	<p>L'enseignant désigne paris sur la carte. « Look, this is Paris. Now, repeat after me : Paris. This is Paris. »</p> <p>2°) présentation du vocabulaire de quelques pays. Le jeu se répète avec ce nouveau vocabulaire : exp : « This is Italy. »</p>	<p>Les enfants répètent « Paris» puis « This is Paris »</p>	<p>Interaction orale</p> <p>Parler en</p>

	<p>10 min</p>	<p>3 °) 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.</p>	<p>Tour à tour, les enfants disent « I come from... »</p>	<p>continu</p> <p>l'interrogatif « where » et le verbe « to come from »</p> <p>Interaction orale</p> <p>Parler en</p>
--	----------------------	---	---	---

continu

SEANCE n°2 : A la rencontre du Bigfoot (30 minutes)

10 min

1°) 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.

Tour à tour, les enfants disent « My name is... »

les possédifs « my » et « your »

Interaction orale

10 min

2) the pets
L'enseignant projette au tableau les photos /

	<p>10 min</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>3) le bigfoot :</p>		<p>Parler en continu</p> <p>Objectif lexical: Les animaux de compagnie</p> <p>Interaction orale</p> <p>Compréhens</p>
--	----------------------	--	--	---

		Présentation de la légende du bigfoot.		on orale
SEANCE n°3 : Le monde du silence (45 minutes)				
	5 min	Visionnage sur youtube d'une vidéo de 4 minutes montrant Marceau exécuter un pantomime sur le thème du domptage de lion ! http://youtu.be/aw-nek2jV4E		
	15 min	Questions / réponses : Qu'avez vous compris de ce film ? - 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 :		

	20 min	<p>1°) les enfants marchent dans l'espace, d'une allure de promenade, sans courir, sans tourner en rond.</p> <p>2°) 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 ?)</p> <p>3°) 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 »</p> <p>4°) L'enseignant donne une troisième consigne : « Vous cueillez la fleur et l'offrez à votre voisin le plus proche ».</p> <p>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 ? »</p>
	5 min	<p><u>Conclusion</u> : 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....)</p> <p>Pour aller plus loin, l'enseignant peut proposer la création du pantomime suivant : la rencontre amoureuse : « comment créer une rencontre amoureuse</p>

		entre 2 oiseaux, sans dire un seul mot ?....La réponse se trouve...dans le spectacle !	
SEANCE n°4 : Jojo apprend à cuisiner (45 minutes)			
		<p>A l'aide de la partition jointe (CF partition pat a cake), L'enseignant pourra apprendre cette comptine aux enfants et proposer une traduction.</p> <p>Pat-a-cake</p> <p>Pat-a-cake, pat-a-cake, baker's man, Bake me a cake as fast as you can. Roll it, and prick it, And mark it with a " B " And put it in the oven</p>	<p>Comprendre à l'oral</p> <p>Interaction orale(lors du spectacle)</p>

		<p>For Baby and me !</p> <p>NB : 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.</p>		Parler en continu
SEANCE n°5 : supplément d'aventure ! (45 minutes)				
	10 min	1°) Après la représentation, l'enseignant invitera les élèves à compléter la carte avec		Comprendre à l'oral

	35 min	<p>les nouveaux endroits et personnages découverts dans le spectacle (La grand-mère Lalizar venue d'Arménie, la reine Marie Tudor, l'étrange lettre « R », etc....)</p> <p>2°) L'enseignant pourra diriger (à la manière de la séance n°3) 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 !</p>		<p>Interaction orale</p> <p>Parler en continu</p>
--	---------------	--	--	---