PISTES PÉDAGOGIQUES
The Fair - La fête foraine
Collection Filou & Pixie

Domaine disciplinaire	**ANGLAIS**
Niveau	• Fin de cycle 2
Tâche finale / Objectif	• Fabriquer et jouer à un jeu de snap dragon (salière)
Activités langagières travaillées	• Comprendre à l'Oral : suivre le fil d'une histoire avec des aides appropriées ; comprendre les consignes ; suivre des instructions. • Comprendre, Réagir et Parler en Interaction Orale (CRPIO) : poser des questions et y répondre • Parler en Continu : reproduire un modèle oral (chant) • Lire : lire les onomatopées et les interjections (facultatif) • Écrire : écrire des onomatopées (facultatif)
Matériel	• Album *The Fair - La fête foraine*, de Mellow, illustré par Pauline Duhamel, Talents Hauts, 2009. • Un objet à faire circuler pour le jeu de la patate chaude • Des flash cards « stand » pour le jeu de l'épervier (à imprimer) • Une grande affiche pour le jeu de Qui est-ce ? (non fournie) • Une grille par élève pour l'enquête (à imprimer) • Une salière en papier (à imprimer)
Durée	6 séances de 30 minutes environ + 1 séance pour la tâche finale

LEXIQUE CULTUREL TRAVAILLÉ AU COURS DE LA SÉQUENCE

Lexique de la fête foraine

bumper cars (autos tamponneuses), *hall of mirrors* (labyrinthe des glaces), *candy floss* (barbe à papa), *Aunt Sally* (jeu de massacre), *roller coaster* (montagnes russes), *duck fishing* (pêche aux canards), *balloons* (baudruches).

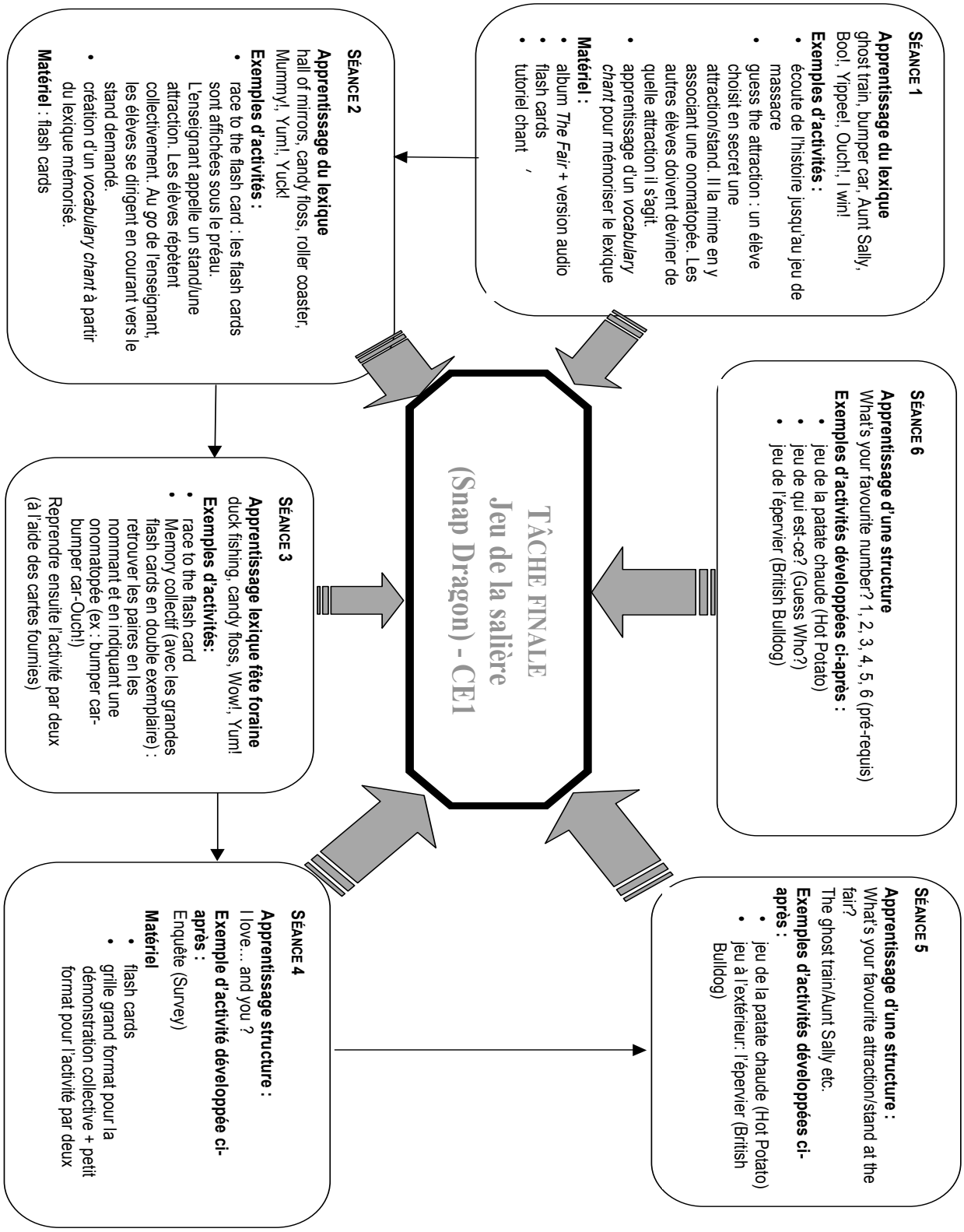
Ces mots de mots sont pluri-syllabiques et donc assez difficiles à mémoriser. Ne pas hésiter à refaire une séance à l'identique (c'est-à-dire avec les mêmes mots de lexique) si cela est nécessaire.

Onomatopées et interjections pour exprimer une émotion

Ouch!, Boo!, Hurray!, Mummy!, Wow!, Yippee!, Yum, *Yuck*, *I win!, It's fun!* D'autres onomatopées ou interjections peuvent être mémorisées et utilisées ensuite dans toute la séquence. Ne pas hésiter à inclure d'autres formulations pour encourager, féliciter : *Great! Super! Well done! Try again! Fantastic!*

Pistes pédagogiques mises au point par Sarah Vernet, professeure à l'IUFM de Valence
© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé 94300 Vincennes – www.talentshauts.fr

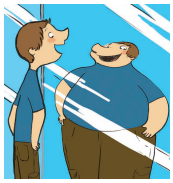
DÉROULEMENT DE LA SÉQUENCE

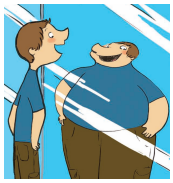


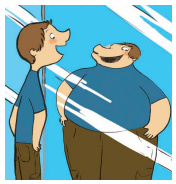
© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé 94300 Vincennes – www.talentshauts.fr

Séance 4 : enquête (Survey)

1 **grille** par élève.
Les élèves sont par deux : chacun écrit son prénom dans la première colonne. Mélissa coche les stands qu'elle aime (*I love duck fishing, balloons, ghost trains*) et Tom fait de même (sans que Mélissa ne le voie). Mélissa indique à Tom tout ce qu'elle a coché dans sa grille. Tom coche les informations données par Mélissa.
Puis Tom indique à son tour ce qu'il adore (*I love duck fishing, bumper cars, hall of mirrors*) pendant que Mélissa *ticks* les informations données dans sa grille.
Validation par comparaison des deux grilles (qui doivent être identiques).

GRILLE DE MÉLISSA					
Mélissa	✓		✓	✓	
Tom	✓	✓			✓

GRILLE DE TOM					
Mélissa	✓		✓	✓	
Tom	✓	✓			✓

					
.....					
.....					

© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé 94300 Vincennes – www.talentshauts.fr

Séances 5 et 6 : jeu de la patate chaude (*Hot Potato*)

Matériel

Un objet à faire circuler (une trousse par exemple).

Organisation

Collective, dans la classe ; une grande affiche (voir jeu de Qui est-ce ?).

Déroulement

L'enseignant explique par le mime "*My favourite stand is the ghost train.*" (dessiner si besoin un cœur au tableau).

L'enseignant se dirige vers un élève, lui donne l'objet en lui posant la question : "*And you, what's your favourite stand?"*

L'élève répond (ex : *duck fishing*) puis donne l'objet à un autre élève à qui il pose la même question : "*And you, what's your favourite stand?"* et ainsi de suite…

Pendant ce temps, l'enseignant remplit la 2e colonne de la grande affiche pour jouer plus tard au jeu « Qui est-ce ? » : il dessine le stand préféré de chaque élève (pour des élèves de cycle 3, il écrit le nom de chaque stand préféré).

Les élèves joueront une nouvelle fois au jeu de la patate chaude lors de la séance suivante en utilisant la structure : "*What's your favourite/lucky number?"* (la réponse donnée par chaque élève sera notée par l'enseignant dans la 3e colonne de l'affiche.)

Séances 5 et 6 : jeu de l'épervier (*British Bulldog*)

Matériel

Les élèves ont une flash card « stand » dans la main, visible de tous (seul l'épervier ne dispose pas de flash card).

Organisation

Dans la cour de récréation. Tous les élèves sont en ligne, dans leur premier camp. À une vingtaine de mètres se situe leur deuxième camp, dans lequel ils ne peuvent pas se faire toucher par l'épervier. Deux élèves arbitres vérifient le bon déroulement de l'activité. Un élève est l'épervier.

Déroulement

L'épervier se place à une certaine distance des deux camps, face aux élèves.

Ces derniers crient à l'épervier : "*What's your favourite stand ?".* L'enseignant n'hésite pas à faire répéter la formulation au groupe classe si besoin.

L'épervier répond par exemple : "*The ghost train!".*

Le maître donne le départ "*Ghost trains, go!".* Les élèves ayant la flash carte « stand » mentionnée par l'épervier doivent courir le plus vite possible se réfugier dans l'autre camp, tandis que l'épervier essaie de les toucher. Les élèves touchés deviennent eux aussi éperviers. Ceux qui ont traversé sans être pris, reviennent dans le premier camp. Le gagnant est celui qui se fait toucher en dernier.

Variante

- L'élève/les élèves épervier(s) indiquent plusieurs attractions.
- Utilisation de *"What's your favourite…?"* dans d'autres contextes :

Ex : *What's your favourite food / colour / number?*

Évaluation

Les arbitres observent et vérifient que tous les élèves appelés ont bien traversé. Si un élève n'a pas bougé, il devient épervier.

© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé 94300 Vincennes – www.talentshauts.fr

Séance 6 : jeu de Qui est-ce ? (*Guess Who*)

Matériel : Une grande affiche à trois colonnes
1re colonne : prénoms des élèves de la classe ; 2e colonne : *"What's your favourite attraction/stand?"*; 3e colonne : *"What's your favourite number?",* une ligne par élève.

NAMES	WHAT'S YOUR FAVOURITE ATTRACTION	WHAT'S YOUR FAVOURITE NUMBER?
Elisa		**3**
Marco		**2**
Antoine		**5**
Mélissa		
Tom		

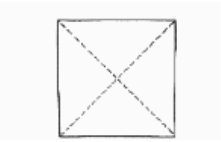
Organisation
Collective puis par deux.
Déroulement
Remarque : avant de jouer au jeu « Qui est-ce ? », les élèves auront joué au jeu de la patate chaude lors des séances 5 et 6. Chaque élève aura indiqué quels étaient son stand et son chiffre préférés. L'enseignant au cours de ces deux séances, aura rempli la colonne *favourite stand* et *favourite number* en fonction des réponses données par les élèves.

Un élève volontaire choisit une identité en secret. Les autres élèves demandent : *"What's your favourite number?"*
L'élève répond : *"Three!"*
Les élèves : *"What's your favourite stand (at the fair)?"*
L'élève répond : *"Bumper cars!"*
Les élèves : *"Are you Elisa?"*
L'élève: *"Yes!"*
Puis reprise de l'activité par deux, une fois que celle-ci est bien maîtrisée collectivement.

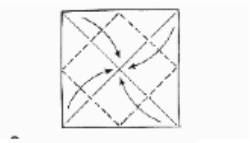
© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé 94300 Vincennes – www.talentshauts.fr

Séances finale : jeu de la salière (Snap Dragon)

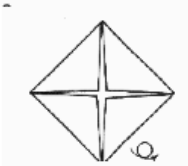
Comment Faire Une Salière



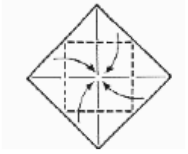
Pliez le long des diagonales. Puis ouvrez le papier.



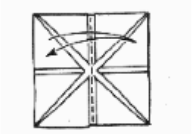
Pliez les quatre coins jusqu'au centre.



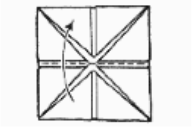
Tournez le papier.



Encore une fois, pliez les quatre coins jusqu'au centre.



Pliez le papier en deux, puis ouvrez-le.



Pliez le papier du haut en bas.

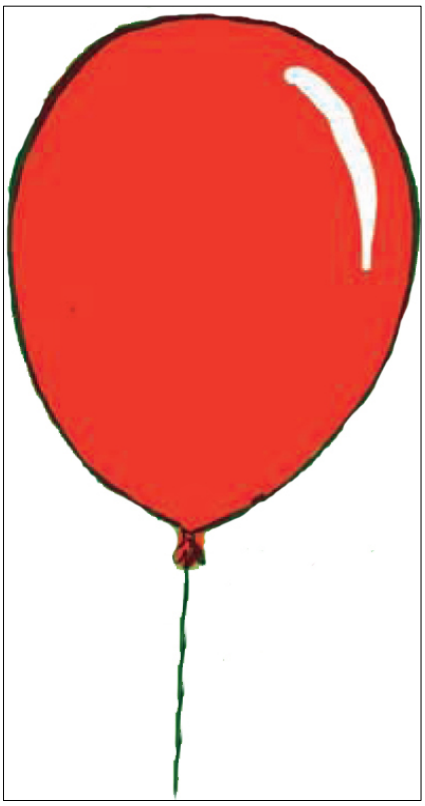
Et voilà!

Pour jouer :

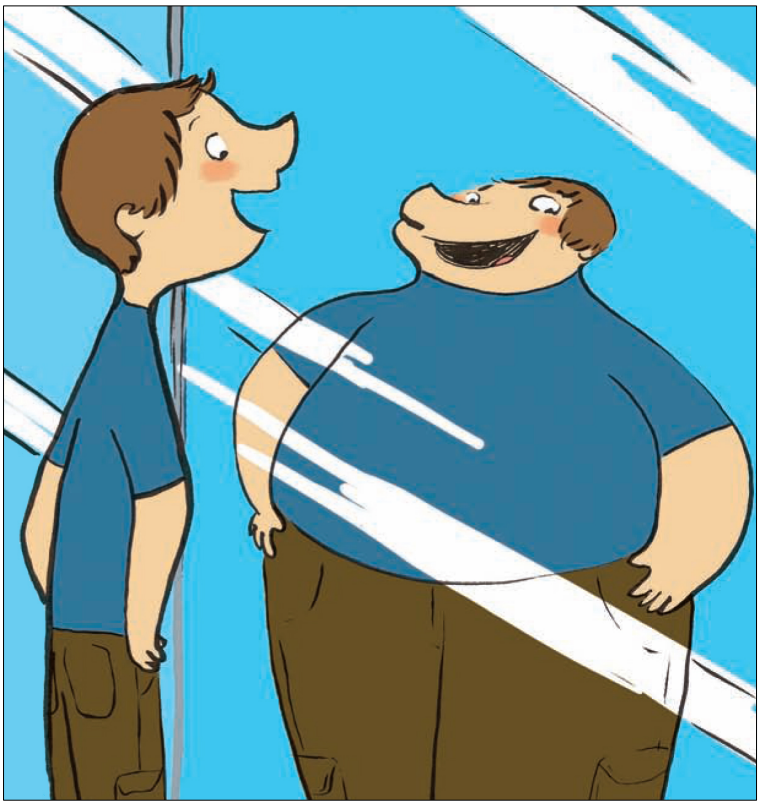
Antoine (tient la salière dans ses mains): "*What's your favourite number?*"
Marco: "*Two!*"
Antoine (compte en ouvrant la salière deux fois) : "*One, two!*"
Antoine: "*What's your favourite stand?*"
Marco (choisit parmi les illustrations visibles): "*The ghost train!*"
Une fois le triangle soulevé, Marco lit **l'onomatopée** correspondante.

© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé 94300 Vincennes – www.talentshauts.fr

Matériel : les cartes « stand » (flash cards)

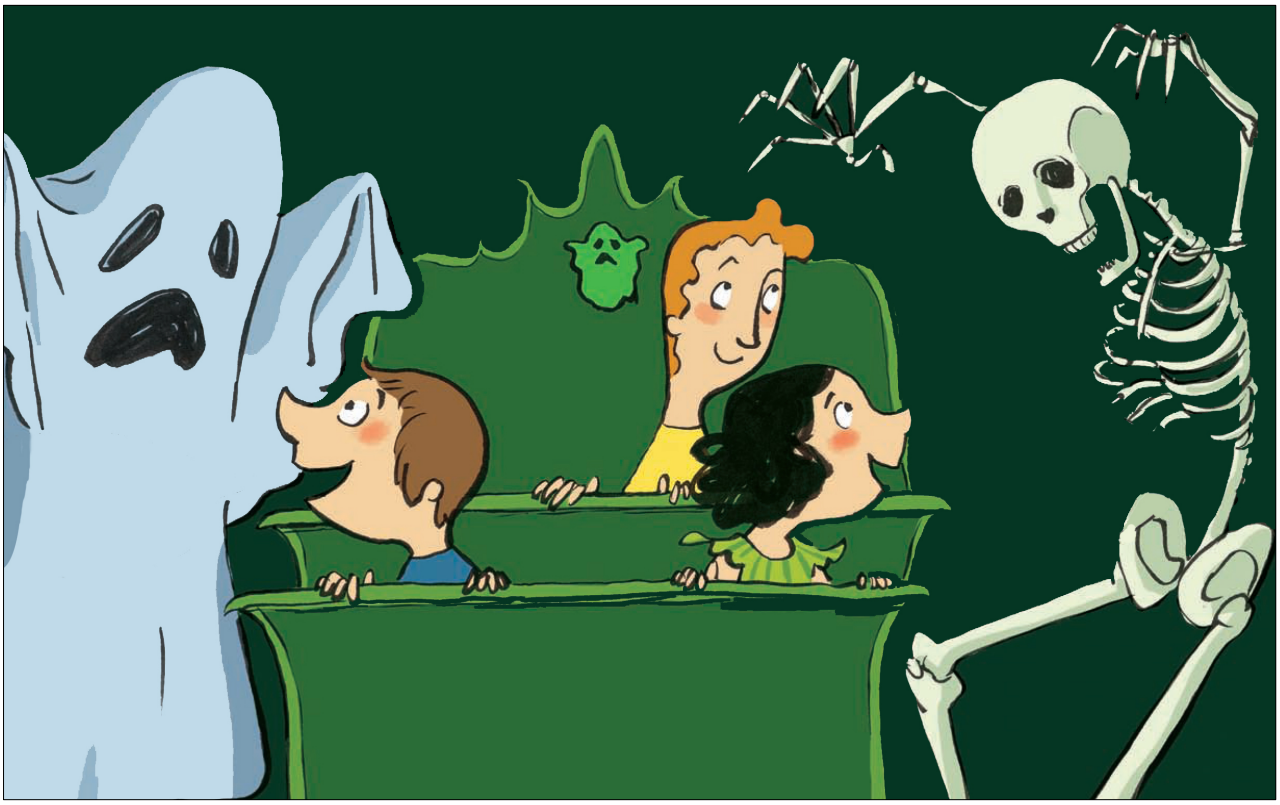


© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé 94300 Vincennes – www.talentshauts.fr



Pistes pédagogiques mises au point par Sarah Vernet, professeure à l'IUFM de Valence

© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé 94300 Vincennes – www.talentshauts.fr



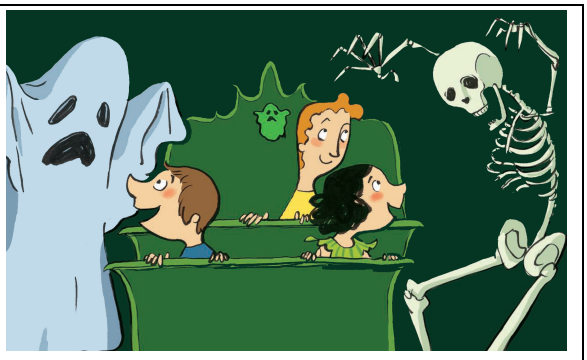
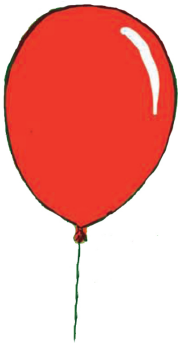
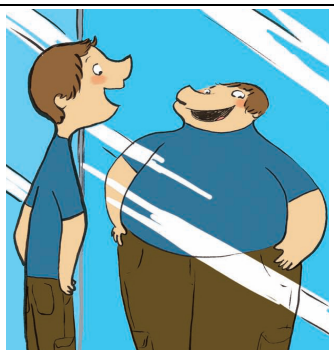
Pistes pédagogiques mises au point par Sarah Vernet, professeure à l'IUFM de Valence

© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé 94300 Vincennes – www.talentshauts.fr

Pistes pédagogiques mises au point par Sarah Vernet, professeure à l'IUFM de Valence
© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé 94300 Vincennes – www.talentshauts.fr

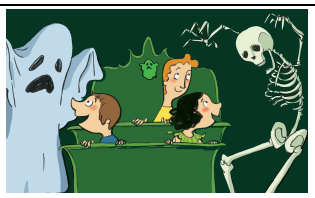
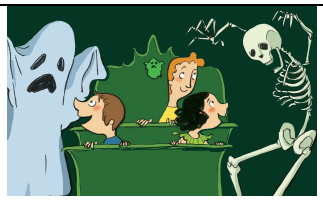
Matériel : Memory

2 exemplaires de ce document par binôme

Pistes pédagogiques mises au point par Sarah Vernet, professeure à l'IUFM de Valence
© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé 94300 Vincennes – www.talentshauts.fr

Matériel : tutoriel chant

		**WOW!**
		WOW!
		**WOW!**

GHOST TRAIN, BUMPER CARS, WOW !

Le tutoriel imagé ci-dessus permet d'aider les élèves à mémoire visuelle à mémoriser le chant sans que la prononciation soit altérée par une confrontation trop précoce à un texte écrit.

Script du chant ci-dessous à destination de l'enseignant (à éventuellement faire copier aux élèves de fin de cycle 2 une fois que la prononciation sera parfaitement maîtrisée).

Ghost train, Bumper car, Wow (X2),
Ghost train, Bumper car (X2),
Ghost train, bumper car, wow !

Pour télécharger le tutoriel, cliquer ici :

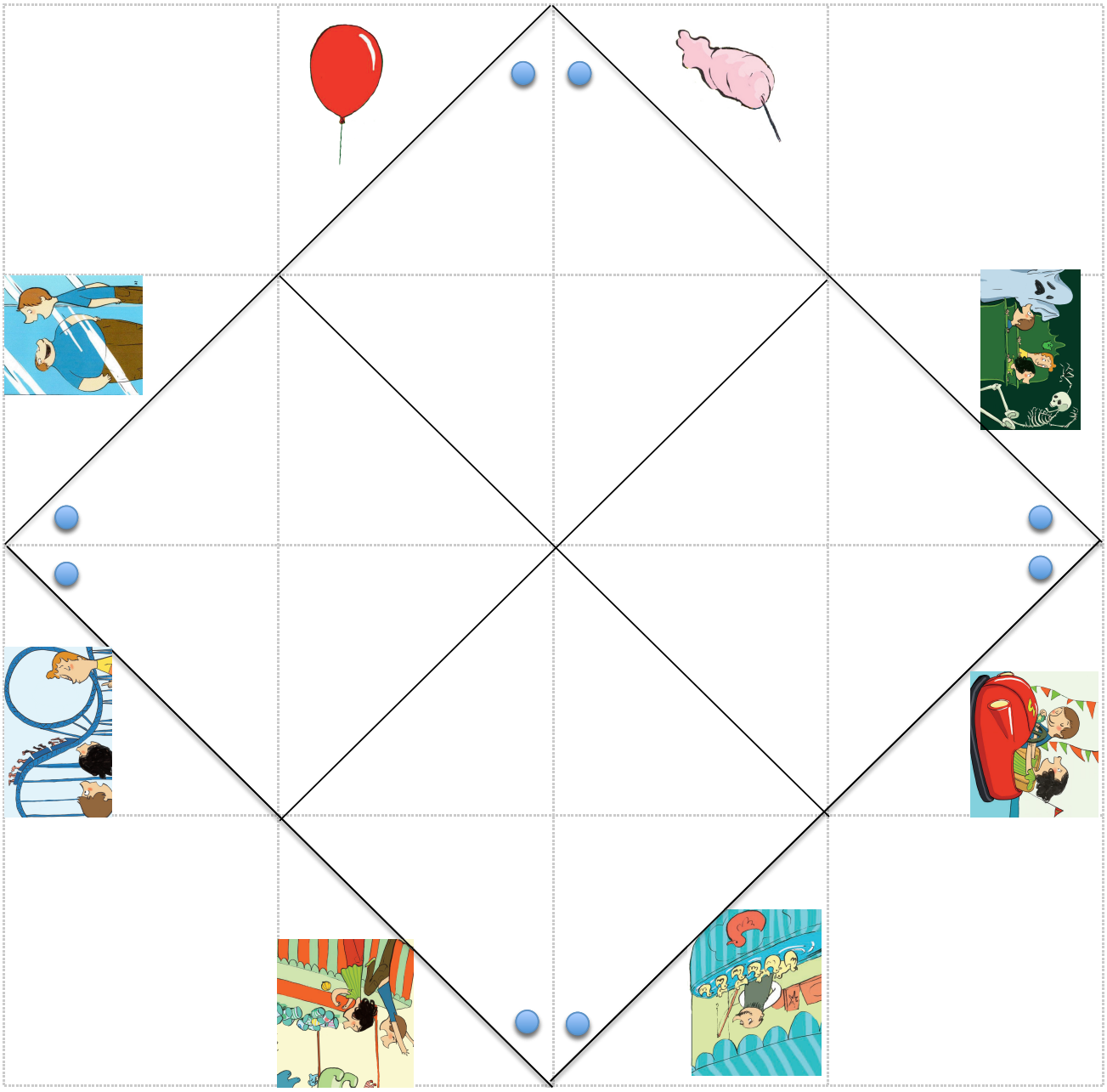
Enseignant : visionner vidéo

http://www.youtube.com/watch?v=R_nPUuPryCs exemple à la minute 5'15 vidéo

© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé 94300 Vincennes – www.talentshauts.fr

Matériel : la salière en papier (Snap Dragon)

Un exemplaire de ce carré par élève. À l'intérieur de chaque triangle sur lequel figure un rond, les élèves écrivent (ou dessinent) une onomatopée en lien avec l'illustration.
Selon le niveau des élèves, le jeu de la salière peut être avec ou sans écrit. En effet, les onomatopées peuvent aussi être représentées par des illustrations. Par exemple, l'onomatopée *Yummy!* pourra être représentée par une langue, *Yuck!* par une grimace…
En tout cas, si écrit il y a, celui-ci ne doit être introduit qu'une fois que l'oral est parfaitement mémorisé afin de ne pas nuire à la prononciation.



Pistes pédagogiques mises au point par Sarah Vernet, professeure à l'IUFM de Valence
© Éditions Talents Hauts - 8 rue Charles Pathé 94300 Vincennes – www.talentshauts.fr