

THOMAS FERSEN : ENCORE CASSÉ

Date de mise en ligne : 08 juin 2017

Les contes de fée ne finissent pas toujours bien.
Inviter une personne à un pique-nique romantique et insolite.

- **Thème** : vie quotidienne
- **Niveau** : A2
- **Public** : adolescents
- **Durée indicative** : 50 min et 25 min pour la production + 15 min pour le « bonus »

PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Étape 1 – Pour donner le « la »	1
• Se familiariser avec le thème du clip	1
Étape 2 – À vue d’œil	2
• Décrire les actions des personnages (activité 1)	2
Étape 3 – Des goûts et des couleurs	2
• Interpréter les images du clip	2
Étape 4 – Au creux de l’oreille	2
• Repérer les mots de la chanson (activité 2)	2
• Repérer quelques rimes de la chanson	3
Étape 5 – Au cœur de l’action	3
• Imaginer un pique-nique romantique et insolite (activité 3)	3
Étape 6 – Bonus	3
• Jouer à « Jacques a dit... »	3

OBJECTIFS COMMUNICATIFS / PRAGMATIQUES

- Décrire des lieux, des personnages.
- Mimer des actions.
- Repérer des actions.
- Imaginer le déroulement d’un déjeuner à la campagne.
- Donner son opinion.
- Interpréter des images.
- Inviter une personne.

OBJECTIFS LINGUISTIQUES

- Revoir le lexique du corps.
- Enrichir son lexique sur les actions du quotidien.
- Réviser l’impératif.

ÉTAPE 1 – POUR DONNER LE « LA »

→ Se familiariser avec le thème du clip

Expression orale, binômes – 10 min (support : clip)

Visionner le début du clip sans le son et faire un arrêt sur image à 0’17 (plan des musiciens, des deux personnages et du champ).

À deux. *À l’oral, décrivez la scène. (Où se passe la scène ? Que voyez-vous ? Qui sont les personnages ? Que font-ils ? Qu’est-ce qui est bizarre ?).*

Pour la mise en commun, inviter un ou plusieurs binômes à raconter leur description oralement à la classe.

Pistes de correction / Corrigés :

La scène se passe à la campagne ; il y a des musiciens, des vaches une voiture et deux personnes ; les deux personnes sont assises à table ; sur la table il y a une carafe d’eau ; c’est peut-être un pique-nique romantique ; ...

ÉTAPE 2 – À VUE D’ŒIL

→ Décrire les actions des personnages (activité 1)

Repérage visuel, individuel – 10 min (supports : fiche apprenant et clip)

Distribuer la fiche apprenant.

Laisser les apprenants prendre connaissance de l’activité 1.

Pour lever les éventuelles difficultés lexicales, inviter les apprenants à mimer les actions à tour de rôle devant la classe.

Montrer le clip jusqu’à 1’20 sans le son (fin de la scène dans le champ et départ de la voiture).

Préciser aux apprenants qu’ils doivent se concentrer seulement sur les gestes de l’homme.

Faites l’activité 1 : regardez le clip. Cochez les actions vues dans la vidéo.

Mise en commun à l’oral.

Pistes de correction / Corrigés :

Actions vues : Il la regarde ; Il lui sourit ; Il lui caresse la main ; Il lui lève le bras droit ; Il lui touche le nez ; Il la prend par les épaules ; Il lui caresse la bouche ; Il lui lève les doigts.

Possibilité de poursuivre ici avec l’activité « bonus » (cf. étape 6 de la fiche professeur).

ÉTAPE 3 – DES GOÛTS ET DES COULEURS

→ Interpréter les images du clip

Production orale, binôme – 10 min (support : clip)

Constituer des binômes. Visionner la suite du clip jusqu’à la fin, avec le son. Demander aux apprenants de fixer leur attention sur l’histoire et les actions des deux personnages, ne pas poser les questions qui dévoilent l’histoire.

Écrire au tableau les questions suivantes :

- À votre avis, pourquoi la femme est-elle immobile tout au long du clip ?
- À votre avis, le pique-nique romantique est-il réussi ?
- À votre avis, que vont faire les deux personnages après leur séparation ?

Laisser quelques minutes aux binômes pour répondre aux questions.

Mise en commun à l’oral en groupe-classe.

Pistes de correction / Corrigés :

La femme est immobile parce que l’homme fait un rêve ; la femme est un mannequin, elle n’existe pas dans la réalité.

Le pique-nique amoureux est raté : l’environnement n’est pas romantique, il n’y a rien à manger pour le pique-nique.

Après, la femme va rester sur la route et va se mettre à courir derrière la voiture ; l’homme va demander au chauffeur de la voiture de continuer, il ne veut plus de la femme.

ÉTAPE 4 – AU CREUX DE L’OREILLE

→ Repérer les mots de la chanson (activité 2)

Repérage audio, individuel – 10 min (supports : fiche apprenant et clip)

Inviter les apprenants à lire les mots de l’activité 2 puis faire écouter le clip en entier avec le son.

Individuellement.

Faites l’activité 2 : écoutez la chanson et entourez les mots entendus.

Comparez ensuite vos réponses avec celles de votre voisin(e).

Pour la mise en commun, projeter ou recopier l’activité au tableau et inviter un apprenant à venir entourer les mots entendus.

Pistes de correction / Corrigés :

Dîner, table, Cendrillon, sel, reine, pied, facture, cochon, laine, fragile, tard, neuf.

→ Repérer quelques rimes de la chanson

Enrichissement lexical et phonétique en groupe-classe – 10 min (supports : fiche matériel, paroles et clip)

Découper les mots de la fiche matériel ; mélanger les étiquettes et les poser à plat face écrite contre la table.

Inviter les apprenants à formuler une définition simple du mot « rime ».

Qu'est-ce qu'une rime ?

Chaque apprenant vient piocher un ou plusieurs papiers (selon la taille du groupe classe).

Retrouvez le mot qui rime avec le vôtre.

Les apprenants circulent dans la classe pour retrouver les 12 paires de mots qui riment.

Pour la mise en commun, faire répéter à voix haute les paires de mots.

Possibilité de distribuer les paroles et de revisionner le clip en entier avec le son si le temps le permet.

Pistes de correction / Corrigés :

Une rime : un son qui est répété à la fin de deux groupes de mots (souvent dans une poésie à la fin des vers). Des mots riment s'ils se terminent par le même son.

Dîner-nez ; table-potable ; celle-sel ; Cendrillon-riions ; reine-marraine ; pied-chantier ; aventure-facture ; cachons-cochon ; laine-porcelaine ; fragile-argile ; tard-art ; neuf-œuf.

ÉTAPE 5 – AU CŒUR DE L'ACTION

→ Imaginer un pique-nique romantique et insolite (activité 3)

Production orale, groupe-classe et production écrite individuelle – 25 min (support : fiche apprenant)

Poser les questions suivantes à la classe :

- *Pour vous, quels sont les lieux insolites pour faire un pique-nique romantique ?*
- *Comment allez-vous sur les lieux du rendez-vous ?*
- *Que préparez-vous à manger ?*
- *Quelle musique proposez-vous ? Quels accessoires emportez-vous ?*

Mise en commun à l'oral sous forme d'échanges libres. Noter au tableau les propositions des apprenants.

Individuellement. *Faites l'activité 3 : écrivez un message à votre petit(e) ami(e) pour l'inviter à un pique-nique romantique et insolite.*

Préciser aux apprenants qu'ils doivent fixer une date et un horaire pour le pique-nique, un lieu, un moyen de locomotion, un repas, une ambiance, etc.

Circuler dans la classe pour apporter aide et correction.

Mise en commun : accrocher les invitations au mur de la classe ; inviter les apprenants à les lire et à voter pour la plus originale.

Pistes de correction / Corrigés :

Ma chère Audrey,

Je voudrais t'inviter dimanche prochain à la campagne, près de chez mon oncle, pour faire un pique-nique. Il va faire beau. Je m'occupe du pique-nique : je vais te préparer un repas très sympa avec du champagne bien sûr !

L'après-midi, nous pouvons nous baigner dans le lac. Et je te prépare une belle surprise !

Je passe te chercher à 11h. N'oublie pas ton maillot de bain.

Je t'embrasse.

Paul

ÉTAPE 6 – BONUS

→ Jouer à « Jacques a dit... »

Enrichissement lexical en action – 15 min (support : fiche matériel)

Réviser l'impératif, en particulier avec les verbes pronominaux.

Découper les cartes de jeu de la fiche matériel et poser la pile face cachée sur une table.

Les apprenants se lèvent et forment un cercle dans la classe.

Inviter un apprenant pour être le meneur de jeu.

Tous les joueurs se tiennent devant le meneur de jeu pour écouter ses commandes, mais ils doivent seulement suivre les commandes qui sont précédées de « Jacques a dit ». Les commandes doivent être centrées autour de gestes simples (sans acrobaties) ou être des actions précises telles que « Jacques a dit de lever vos bras ! » ou « Jacques a dit de s'asseoir ! ». Si un joueur effectue une commande qui n'est pas précédée par « Jacques a dit » (par exemple : « levez-vous »), il est éliminé ou a un gage amical décidé au préalable par le meneur de jeu ou le groupe (la commande correcte à exécuter est « Jacques a dit levez-vous »). L'action s'arrête quand une commande correcte en donne l'ordre :

- *Jacques a dit : levez-vous.* → Les apprenants se lèvent
- *Asseyez-vous.* → Les apprenants restent debout.
- *Jacques a dit : asseyez-vous.* → Les apprenants doivent s'asseoir.