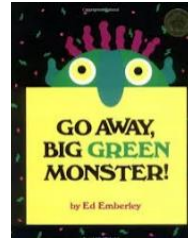


Go Away Big Green Monster d'Ed Emberley



Résumé :

Le Grand monstre vert arrive : son portrait se dessine nez après yeux, cheveux après oreilles grâce aux découpes dans la page. Il repart, de la même manière qu'il est venu.

L'objectif pédagogique et culturel est de faire comprendre aux élèves que l'on peut vaincre la peur des monstres en les faisant disparaître soi-même, puisqu'ils ne sont qu'une création de notre esprit.

Supports :

Vidéo de l'album Go Away Big Green Monster d'Ed Emberley :

<https://www.youtube.com/watch?v=rPmLZLp-oec>

Flashcards pour le lexique des couleurs et des parties du corps/visage.

Vidéos et albums pour l'exposition à un long flux langagier (Exemple : ABC Melody- Cat and Mouse – Learn the colours !).

Comptines (Exemple : head, shoulder, knees and toes + comptine spécifique pour les couleurs).

Matériel de jeu de classe (bingo, images de monstres, jeu Guess Who) :

<https://leblogdechatnoir.fr/go-away-big-green-monster/>

Pistes de lecture :

La séquence est structurée en plusieurs étapes visant la compréhension orale et l'acquisition progressive des structures et du lexique.

Tâche Finale : La tâche finale peut être la création d'un jeu de devinette (associer une description à un dessin), la création d'une galerie de monstres décrits, la réalisation d'un livre sur le même modèle, ou jouer au « Guess Who » des monstres.

Rebrassage des couleurs : Utilisation de flashcards (show me, What's missing, bingo, colour dictation, clever parrot), de la motricité (parcours avec cerceaux de couleurs, Twister), et d'interactions (What colour is it? It's red).

Présentation de la couverture pour lancer le projet, créer l'appétence et introduire le nouveau lexique des parties du corps visibles.

Découverte progressive de l'album avec une partie de la séquence centrée uniquement sur la structure langagière « You don't scare me ! » et l'émission d'hypothèses sur la suite de l'histoire. La fin de l'histoire (à partir de « So GO AWAY ... » permet de valider les hypothèses et d'aborder une discussion inférentielle sur la signification de l'histoire (vaincre la peur).

Piste d'activités :

Les activités visent à développer la compréhension, l'expression orale et la phonologie, en multipliant les occurrences du lexique et des structures dans différents contextes.

Lexique travaillé :

- Couleurs : yellow, blue, green, red, white, purple
- Parties du visage : eyes, nose, teeth, ears, hair, face
- Adjectifs : big, sharp, squiggly, scraggly, scary

Structures langagières travaillées :

- Questions/Réponses : What colour is it ? It's...; What's this ? This is a nose
- Instructions : Touch + parties du visage (jeu *Simon says*), Show / Point to + couleurs
- Structures de l'album : You don't scare me! ; Go away...

Expression Orale et Interaction :

- Jeu de memory associant une couleur à une partie du corps, exigeant l'oralisation du lexique pour valider la paire.
- Motricité : Twister ou association des parties d'un monstre avec de grandes images disséminées dans la salle, toujours suivie de l'oralisation du lexique.
- Jeux de description/devinette : Mister potato, Guess who (demander aux élèves de dessiner un monstre et de le faire deviner en posant des questions pour retrouver un monstre identique).

Expression en continu :

Les élèves doivent être capables de décrire un monstre ("My monster has green hair, blue eyes...") ou de raconter une histoire courte à la manière de l'album en modifiant les couleurs ou le nombre des parties du visage.

Phonologie et Prosodie :

Travail sur la marque du pluriel et la prononciation du [r] (dans des mots comme green, red, purple...).

Prosodie : La version chantée de l'album permet de travailler la prosodie et la musicalité de la langue. Lors des interactions, il est important de répéter la structure entière (même si l'élève répond par un seul mot) et d'exagérer l'accent tonique.