

## Principes et objectifs

Autrefois, on concevait la langue comme un ensemble de structures et de sons à être maîtrisés par la pratique, mais sans toujours comprendre ce qui était dit, car la phonétique et la manipulation des structures grammaticales avaient plus d'importance que la compréhension. On croyait alors qu'il fallait corriger les erreurs dès qu'elles se produisaient de peur qu'elles ne deviennent de mauvaises habitudes; on éliminait même toutes les erreurs en fournissant aux enfants des modèles de phrases «parfaites». Mais quand venait le moment de les mettre en pratique dans des situations de tous les jours, les phrases toutes faites perdaient leur utilité.

Dans le programme d'anglais langue seconde du Québec, on suggère d'autres objectifs. On y propose:

- d'encourager l'enfant à s'exprimer, à s'aventurer petit à petit dans la découverte du langage, à prendre des risques pour tenter de communiquer avec son entourage;
- de redonner à l'enfant confiance en sa capacité d'expression en sachant respecter son vécu et en privilégiant le message plutôt que la façon de le transmettre;
- de présenter aux élèves, des formes linguistiques variées qu'ils sont susceptibles d'utiliser à l'extérieur de la salle de cours;
- de corriger les erreurs, en faisant attention de ne pas entraver la communication et en abordant graduellement la grammaire;
- de faire progresser les élèves d'une façon cyclique, c'est-à-dire: présenter d'abord les connaissances selon les besoins, les appliquer à d'autres domaines et à d'autres activités, puis de les reprendre sous des formes de plus en plus complexes et variées, contribuant ainsi à l'enrichissement de la langue.

### **L'improvisation et les objectifs visés**

- 1- Permettre aux élèves de communiquer librement et spontanément en anglais.
- 2- Offrir aux élèves des situations motivantes qui l'amèneront à prendre des risques pour communiquer en anglais.
- 3- Redonner à l'enfant confiance en sa capacité d'expression en privilégiant le message plutôt que la façon de le transmettre.

## Organisation des équipes et rôles des capitaines

### Démarche proposée

- Annoncer le projet aux élèves. Faire le lien entre la ligue d'improvisation à la télévision et l'improvisation dans la classe d'anglais.
- Former six équipes. Chaque équipe, une fois formée, se nommera un capitaine. Former les équipes au hasard.
- a) Écrire A-B-C-D-E-F au tableau.
- b) Attribuer un chiffre à chaque élève.
- c) Placer les chiffres sous chaque lettre.

Exemple: A B C D E F

1 2 3 4 5 6

- d) Demander aux élèves d'écrire leur nom à côté du chiffre.

### Rôle des capitaines

- Avant la période de l'impro  
Encourager son équipe à maîtriser le plus possible les énoncés et les mots de vocabulaire du module concerné.
- Pendant la période de l'impro  
Permettre à chacun des membres de son équipe de faire des suggestions au cours de la période de cinq minutes allouée pour la préparation puis décider de la façon dont l'improvisation va se dérouler.
- Après la présentation de l'impro par son équipe
- a) Féliciter chaque membre de son équipe, peu importe que l'impro ait réussi ou non.
- b) Donner l'exemple de l'esprit sportif dans son équipe.
- c) Encourager les membres de son équipe à se féliciter mutuellement.
- d) Ne jamais critiquer sous peine de perdre son droit d'être capitaine et se souvenir que c'est la règle d'or pour bâtir une équipe de champions à l'impro.

## Préparation des élèves

- Prévoir les périodes d'impro au calendrier.
- Remettre aux élèves les énoncés et les mots de vocabulaire du module choisi.
- S'assurer que les élèves comprennent les énoncés et les mots de vocabulaire proposés.

## Exploitation des énoncés et des mots de vocabulaire

### Étape - 1

- a) Expliquer aux élèves l'importance de bien comprendre le sens des énoncés et des mots de vocabulaire.
- b) Lire une première fois les énoncés.
- c) Relire certains énoncés et demander aux élèves de les mimer pour vérifier s'ils en ont bien compris le sens.

### Étape - 2

- a) Lire les questions des énoncés et demander aux élèves d'y répondre, si possible.
- b) Procéder à une première lecture des mots de vocabulaire et s'assurer que les élèves en comprennent bien le sens.
- c) Reprendre les énoncés qui ne sont pas des questions et demander aux élèves d'y remplacer un mot par un autre choisi de préférence dans la liste des mots de vocabulaire.

Exemple: module 12

Énoncé: His *eyes* are blue.

devient

Vocabulaire: His *shoes* are blue.

### Étape - 3

Facultatif: autres exploitations possibles

- a) Diviser la classe en deux équipes - équipes A et B.  
Les élèves de l'équipe A, avec leur feuille, dictent le début d'un énoncé.  
Les élèves de l'équipe B, sans leur feuille, doivent compléter l'énoncé.  
Note: Accepter toute réponse qui sera cohérente avec le début de l'énoncé.  
Cela devient une activité créative et très stimulante pour les élèves.
- b) Demander aux élèves, juste avant une joute d'improvisation, de lire les énoncés et le vocabulaire une fois le soir avant de se coucher et une fois le matin au lever.
- c) Regrouper les élèves par équipe de deux et leur faire composer par écrit de courts dialogues à partir des énoncés des mots de vocabulaire. Ils pourront ensuite les présenter de mémoire devant toute la classe, s'ils le désirent. C'est un excellent moyen de les préparer à l'impro.

### **Exploitation de la partie «Pour te mettre en forme»**

Il s'agit de phrases courtes qui illustrent le thème du module. Ces phrases ont été préparées pour aider les plus timides dans une classe à s'exprimer en anglais à voix haute. Cela peut les aider à prendre confiance en eux-mêmes. Cette pratique individuelle se fera à la maison. Mais il serait bon d'en faire d'abord la lecture à haute voix en classe pour vérifier que les élèves ont bien compris.

C'est la raison pour laquelle cette partie est intitulée «Pour te mettre en forme». D'autres exploitations de ces phrases pourraient être suggérées par l'enseignant(e). Par exemple, on pourrait aussi proposer à certains élèves le projet de réaliser un dessin à partir des énoncés, ce qui permettrait d'en saisir mieux le sens.

L'enseignant(e) pourrait aussi proposer des exercices de substitution en utilisant les mots de vocabulaire du module.

On pourrait proposer à un ou deux élèves de la classe de préparer en anglais quelques questions de compréhension sur le texte.

## **L'improvisation**

### **Exploitation des situations d'impro à partir d'un module**

#### **Élèves débutants**

- 1- Choisir, parmi les situations présentées dans le module, celle qui apparaît le plus simple à jouer.
- 2- Distribuer aux élèves une copie écrite des situations d'impro.
- 3- Procéder avec les élèves, à la lecture de la situation retenue pour l'impro et expliquer au besoin les passages difficiles.
- 4- Proposer ensuite à toutes les équipes, une seule et même situation qui sera jouée par tous.
- 5- Au signal «Go», les élèves se retrouvent chacun dans leur équipe. Ils ont cinq minutes pour s'exercer et se préparer. Cette période est importante, car cette partie est intense au plan de la communication en anglais. C'est la partie la plus stratégique de l'impro.
- 6- Au signal «Stop», tous reprennent leur place.

#### **Élèves intermédiaires**

- 1- Choisir, parmi les situations présentées dans le module, cinq situations qui sont relativement faciles.
- 2- Distribuer une copie des énoncés du vocabulaire et des situations choisies. S'assurer que les élèves en comprennent le contenu.

3- Lors de la période réservée à l'improvisation, faire piger au hasard une situation d'impro et en faire la lecture à haute voix au moins deux fois pendant que les élèves écoutent.

4- Au signal «Go», les élèves se retrouvent chacun dans leur équipe et ils ont cinq minutes pour s'exercer.

5- Au signal «Stop», tous reprennent leur place.

6- Choisir deux équipes au hasard et faire jouer la situation.

7- Piger ensuite une autre situation au hasard et recommencer.

Note: Il est important que toutes les équipes s'exercent pendant la période de préparation de cinq minutes, et ce, même si leur tour est passé.

#### Élèves avancés

1- Parmi les situations du module, en piger une au hasard et en faire la lecture à haute voix au moins deux fois, pendant que les élèves écoutent.

2- Au signal «Go», les élèves se retrouvent chacun dans leur équipe. Ils ont cinq minutes pour s'exercer.

3- Au signal «Stop», tous reprennent leur place.

4- Choisir deux équipes au hasard et jouer la situation.

5- Piger ensuite une situation au hasard et recommencer le même scénario.

Note: Il est important que toutes les équipes s'exercent pendant la période de préparation de cinq minutes, et ce, même si leur tour est passé.

#### Règles du jeu

- Former 6 équipes.
- Chaque équipe une fois formée se donne un nom.
- Improviser à partir d'une situation décrite par l'enseignant(e).
- Durée des improvisations: maximum 3 minutes.
- Nombre de participants à chaque rencontre: tous les membres de l'équipe.
- Possibilité d'expression:
  - la parole,
  - les bruits,
  - les costumes,
  - les mimes.
- Interdits menant à la perte d'un point sur décision de l'enseignant(e):
  - vulgarité,
  - participation active d'une seule personne dans l'équipe.
- Attribution des points (décision prise par l'enseignant(e) et les quatre équipes qui ne jouent pas):
  - victoire très nette: 5 points
  - victoire serrée: 3 points
  - match nul: 2 points

Chaque élève vote en présentant un carton, bleu d'un côté et rouge de l'autre. L'équipe gagnante est celle qui a amassé le plus de points après déduction des points de pénalités.

Avis importants

1- Pour chaque situation d'improvisation, il doit toujours y avoir deux équipes qui s'affrontent.

2- Le choix des équipes se fait au hasard.

3- Chaque équipe est indépendante et accumule ses propres points.

4- À la fin de chaque mois, l'équipe championne est celle qui a accumulé le plus de points.

5- Lorsque deux équipes sont choisies pour présenter leur impro, l'enseignant(e) remet à un des capitaines un brassard bleu et à l'autre capitaine un brassard rouge, pour qu'il y ait toujours une équipe de Rouges et une équipe de Bleus.

Après la présentation, les autres élèves de la classe, carton en main, voteront rouge ou bleu selon la performance qu'ils auront préférée.

6- Avant de commencer un deuxième match, toutes les équipes devront avoir joué chacun leur tour.

On peut utiliser la même situation d'impro pour les six équipes, puis commencer un deuxième match avec une autre situation d'impro.

7- Il serait bon de prévoir dans la classe une pancarte intitulée:

## Impro – Méritas

Anglais – Langue seconde

Les championnes et les  
champions du mois

---

---

---

---

Sur une feuille détachable de 22 cm x 28 cm, on écrit en gros caractères les noms des élèves de l'équipe championne; ensuite on affiche cette feuille sur la pancarte.

### Feuille de pointage

École: \_\_\_\_\_

Mois de \_\_\_\_\_

Classe: \_\_\_\_\_

Équipes	Premier match	Deuxième match	Troisième match	Quatrième match	Total
	Points	Points	Points	Points	
B-1					
B-2					
B-3					
R-1					
R-2					
R-3					

## Titre de chacun des modules

Module 1	Hi-Hello	15
Module 2	Cuckoo Clock	19
Module 3	My Preferences	23
Module 4	Halloween	27
Module 5	Sports and Hobbies	31
Module 6	It's Saturday!	35
Module 7	A Gift	39
Module 8	At School	43
Module 9	Animals	47
Module 10	My Favourite Pets	51
Module 11	Food	55
Module 12	Physical Appearance	59
Module 13	Directions	63
Module 14	The Price Is Right	67
Module 15	Going Places	71
Module 16	Safety	75
Module 17	Do's and Don'ts	79
Module 18	The Great Outdoors	83
Module 19	Summer Holidays	87
Module 20	Camping Fun	91

# CAMPING FUN

## MODULE 20

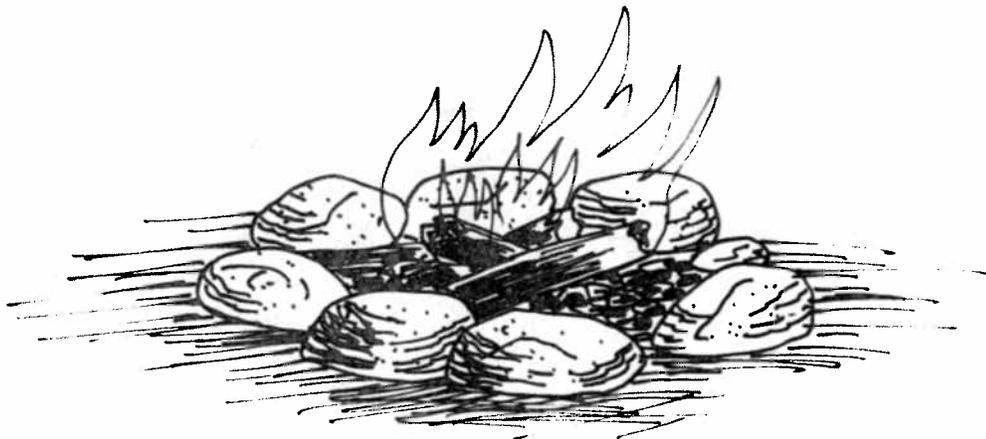
### FUNCTIONS

Describing a place

Inquiring about  
description

Identifying sounds,  
things

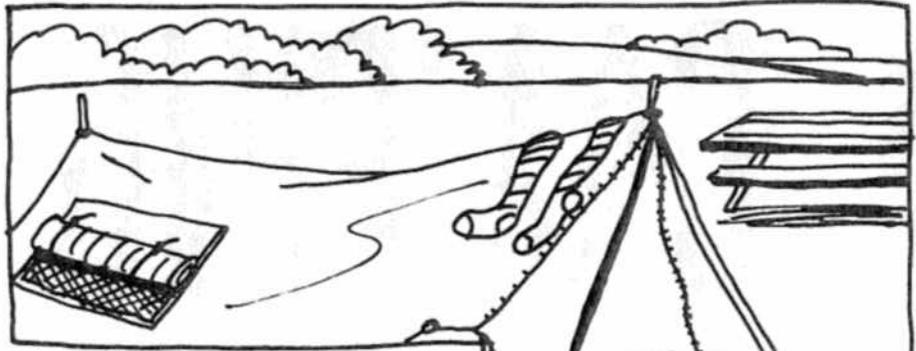
Expressing hope, wants,  
desires



## SITUATION

A

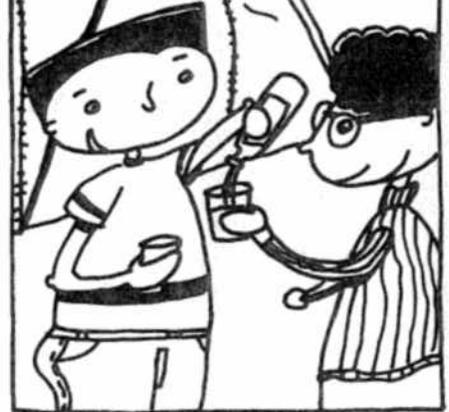
Vous venez de vous installer sur un terrain de camping à Old Orchard. Vous décidez de faire connaissance avec de jeunes anglophones qui sont installés à proximité de votre terrain. Que faites-vous et que dites-vous?



## SITUATION

B

Toujours sur le terrain de camping à Old Orchard, vous décidez de faire visiter votre roulotte à vos jeunes camarades anglophones. Pour chaque pièce de la roulotte, vous donnez une courte description. Vous parlez aussi de l'ameublement.



## SITUATION

C

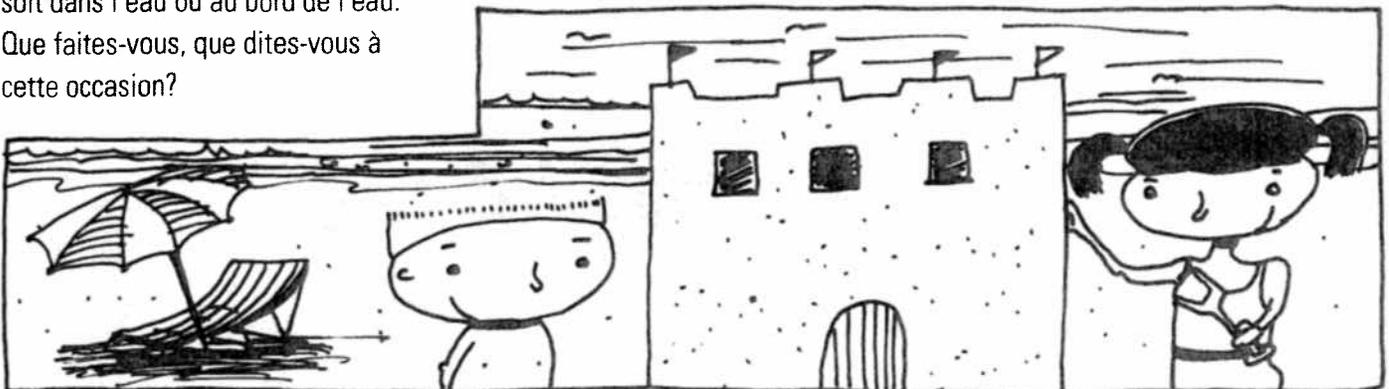
Sur votre terrain de camping à Old Orchard, il y a un endroit où jouer à la balle. Vous décidez d'inviter vos camarades anglophones à se joindre à vous pour une partie de baseball. Chaque membre de l'équipe se choisit un rôle, par exemple: *pitcher*, *catcher*, *first base*, *fielder*, *batter*. Ensuite, vous faites semblant de jouer. Une personne joue le rôle de l'arbitre.



## SITUATION

D

Vous êtes au bord de la mer et vous proposez à vos camarades de jouer soit dans l'eau ou au bord de l'eau. Que faites-vous, que dites-vous à cette occasion?





### SITUATION

E

Toujours à Old Orchard, on annonce du temps nuageux pour demain. Avec vos camarades anglophones, vous planifiez une partie de pêche: réservations pour le bateau, lunch à préparer, cannes à pêche. Discussion. Qui fait quoi?



### SITUATION

F

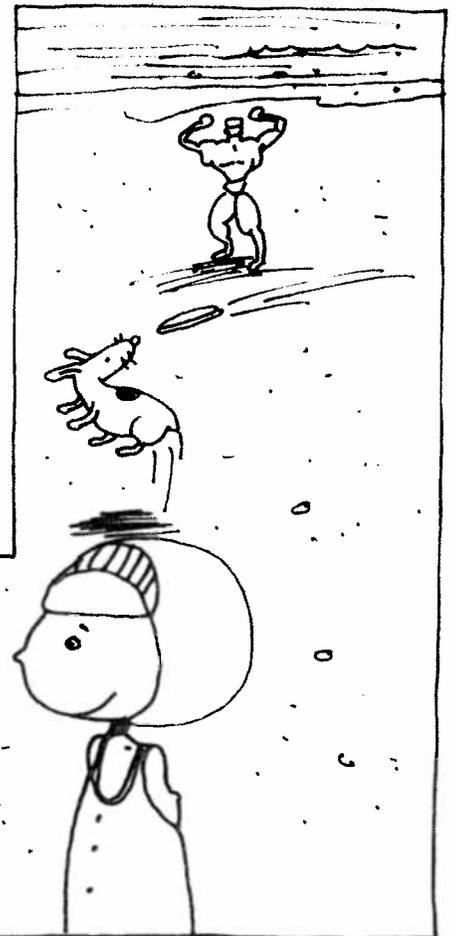
Avec vos camarades anglophones du terrain de camping, vous planifiez un grand pique-nique à la campagne. Chaque personne dit ce qu'elle veut faire ou ce qu'elle souhaite faire pour que ce pique-nique soit un succès.



### SITUATION

G

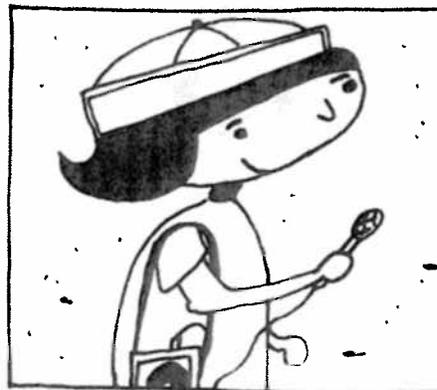
Vous décidez d'aller magasiner quelque part dans la ville de Old Orchard. Avec vos camarades anglophones, vous allez dans un grand magasin à rayons. Vous essayez des vêtements, vous écoutez des disques. Finalement, vous expérimentez toutes sortes de choses. Que faites-vous et que dites-vous dans cette circonstance?

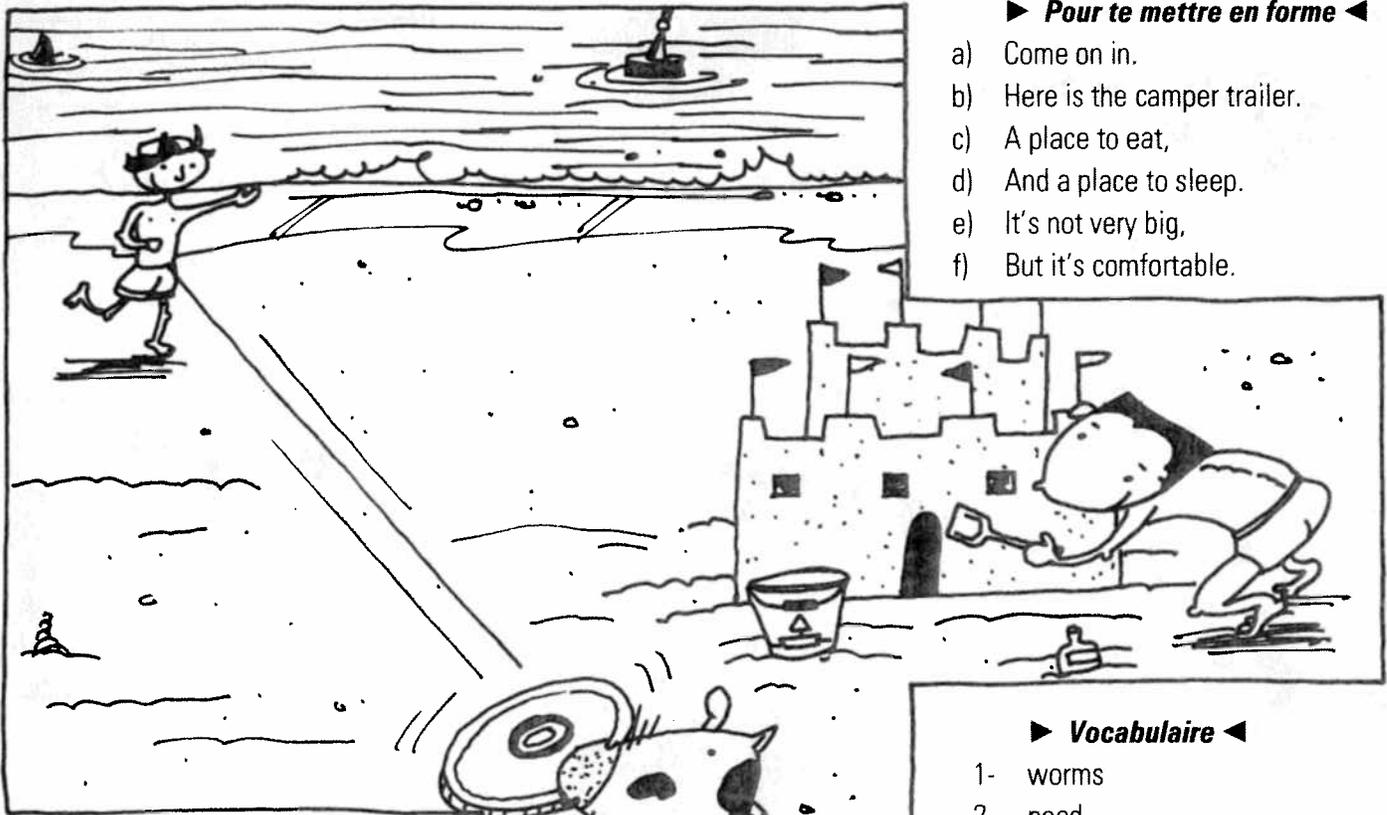


### SITUATION

H

Une journaliste de la radio à Old Orchard vous interviewe sur la rue. Elle vous pose toutes sortes de questions, vous demande votre nom, votre âge, d'où vous venez, avec qui vous êtes venus et vos impressions sur la vie à Old Orchard.





► **Pour te mettre en forme** ◀

- a) Come on in.
- b) Here is the camper trailer.
- c) A place to eat,
- d) And a place to sleep.
- e) It's not very big,
- f) But it's comfortable.

► **Énoncés** ◀

- 1- This is the bedroom and the bunkbed.
- 2- There's a sink in the cupboard.
- 3- There's a little stove in the kitchen.
- 4- There is no dishwasher in the trailer.
- 5- Where do you sleep?
- 6- What do they keep in this cupboard?
- 7- Who's making lunch?
- 8- I want lettuce on my sandwich.
- 9- What do you want to do?
- 10- Let's go to the beach.
- 11- Let's play Frisbee, it's fun.
- 12- You have to jump before the wave gets to you.
- 13- Let's dive into the waves.
- 14- We need four fishing rods and some worms.
- 15- Who will make the reservations?

► **Vocabulaire** ◀

- 1- worms
- 2- need
- 3- wave
- 4- want
- 5- inside
- 6- hooks
- 7- outside
- 8- trailer
- 9- tent
- 10- sand
- 11- suitcase
- 12- poles
- 13- ocean
- 14- make
- 15- cupboard
- 16- bench
- 17- sink
- 18- screen
- 19- lights
- 20- curtains
- 21- dishes
- 22- refrigerator
- 23- stove
- 24- foam mattress
- 25- sleeping bag