



A Dark dark tale – Ruth Brown – ed. Anderson

Résumé : Dans ce pays, il y a un bois sombre, très sombre. Dans cette histoire, il y a un chat noir, très noir... On se promène dans une maison qui semble hantée en se demandant où l'on va. Le suspense monte pour aboutir à la découverte d'une boîte où dort une minuscule souris, effrayée par l'apparition du lecteur.

Un conte (Once upon a time) dans lequel tous les ingrédients sont réunis : du mystère, de quoi se faire peur, une maison hantée, un parcours labyrinthique en compagnie d'un chat ... et une chute humoristique.

Livre très simple à structure répétitive (There was a dark, dark ...) qui permet de voir ou revoir le vocabulaire de la maison et les prépositions de lieu.

Objectifs lexicaux :

- les prépositions de lieu : on, in, at the front of, behind, up, across
- les lieux : the moor, the wood, the house, the hall, the stairs, the passage, the room, the corner
- les pièces et les éléments de la maison : the door, the curtain, the cupboard, the box

Objectifs langagiers :

- There was a dark, dark ... / there were + plural
- Where's the mouse ? It's in/on/under/... the

Supports :

- vidéo :

<https://www.youtube.com/watch?v=5sUiEEmgvM4>

- Texte oralisé de l'album

<http://www.ac-clermont.fr/dsden63/personnels/ressources-pedagogiques/enseignements-disciplinaires/langues-vivantes/les-ressources-pedagogiques/textes-oralises-d-albums/>

Pistes de lecture :

Grande richesse des illustrations qui renforcent le suspense de l'histoire. On suit le périple d'un chat à travers le château.

Piste d'activités :

1) Expliciter l'univers de référence et les références culturelles (conte, château hanté), contextualiser le lexique et les structures langagières en présentant l'album et en travaillant sur les nœuds de compréhension.

2) Faire mémoriser et réactiver régulièrement le lexique et les structures langagières en utilisant :

- des **supports visuels** telles des flashcards, des marottes, une maquette
- des **activités engageant le corps** : créer des parcours, se déplacer en suivant des instructions, jouer à « Hide and seek », manipuler des marottes pour utiliser les prépositions de lieu, organiser une chasse au trésor
- des **jeux** :

* « **Guessing game** » pour familiariser les élèves avec les lieux de l'histoire.

...And in the box there was a ...MOUSE... but the mouse is no longer in the box ! Where's the mouse ? Is it under the bed ? Yes/No ... Is it behind the curtain ? Yes/No

* « **Bingo** » des prépositions

* Adaptation du jeu « **Goose Goose Duck** » : <https://www.youtube.com/watch?v=gWNZMziSl4k>

Un enfant passe derrière les autres élèves en cercle et touche leur tête en disant Cat. Quand il choisit de dire Mouse, l'élève désigné doit l'attraper avant qu'il ne s'assoie à la place laissée libre.

3) Proposer une tâche finale : illustrer et raconter un livre à la manière de « A dark, dark tale » en changeant l'univers de référence, en imaginant une fin humoristique différente.

Dossiers d'exploitation : Sur le site de l'académie de Nantes : <https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/pratique-d-une-langue-vivante-etrangere/scenarios-pedagogiques/sequence-en-langues-vivantes-a-dark-dark-tale-979152.kjsp>