

Nouveaux Programmes de bème (A1 à A1+)

Axe 4. Imaginaire, contes et légendes

Avec cet axe, les élèves sont invités à explorer l'univers des contes et légendes des pays anglophones. Il nous permet de varier les supports en intégrant des contes oraux, du théâtre, de la poésie... Les quatre objets d'étude proposés peuvent être abordés de nombreuses manières, éventuellement de manière croisée.

Objet d'étude 1 : L'image du dragon

◆ Thèmes possibles :

- Le dragon dans les cultures anglophones : de Smaug à Norbert dans Harry Potter
- La figure du dragon : gardien de trésor, monstre destructeur, symbole de pouvoir
- Dragon et héros : combat, initiation, bravoure

◆ Activités possibles :

- Comparer différents types de dragons dans la littérature ou le cinéma anglophone
- Créer la fiche d'identité d'un dragon imaginaire (lieu de vie, pouvoirs, personnalité)
- Étudier un extrait de combat épique ou de rencontre (ex : How to Train Your Dragon)

◆ Grammaire / Lexique :

- Lexique des créatures, pouvoirs, caractéristiques physiques
- Présent simple pour les descriptions / prétérit pour les récits
- Introduction aux superlatifs : the most dangerous, the biggest...

◆ Tâche finale :

- Écrire un court récit d'aventure dans lequel un héros rencontre un dragon
- Enregistrer une chronique "Creature Report" (type documentaire) présentant un dragon comme une espèce à part entière

Objet d'étude 2 : L'Irlande, terre de mythes et de légendes

◆ Thèmes possibles :

- Le folklore celtique : héros légendaires, dieux, créatures magiques
- Mythes de création, récits d'origine ou de transformation
- L'oralité et la tradition du conte en Irlande : transmission, mémoire, imaginaire collectif

◆ Activités possibles :

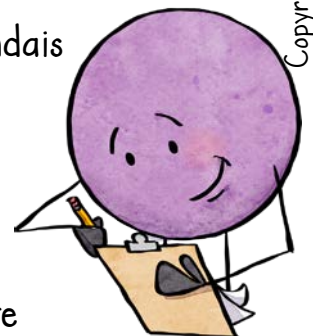
- Mettre en voix un conte traditionnel avec intonation et gestes
- Reconstituer un récit à partir d'illustrations ou d'extraits désordonnés
- Créer une carte mentale des personnages ou créatures des mythes irlandais

◆ Grammaire / Lexique :

- Expressions temporelles et connecteurs narratifs
- Présent simple narratif / introduction du prétérit selon le niveau
- Structures : there was / there were, could, had to

◆ Tâche finale :

- Mettre en scène une légende irlandaise sous forme de saynète courte
- Réaliser un recueil collectif de "Legend Cards" à illustrer et présenter à la classe



Objet d'étude 3 : It's a kind of magic

◆ Thèmes possibles :

- Les figures magiques : Merlin, sorciers, fées, enchanteurs
- Les objets enchantés : baguettes, potions, grimoires, miroirs...
- Les lieux magiques dans les récits : forêts, tours, écoles secrètes



◆ Activités possibles :

- Créer une fiche d'identité d'un sorcier imaginaire
- Reconstituer les étapes d'un sortilège à partir d'illustrations ou d'un extrait lu
- Comparer deux mondes magiques : Camelot vs Hogwarts, par exemple

◆ Grammaire / Lexique :

- Lexique des pouvoirs, objets, actions magiques
- Can / can't / must / mustn't pour les règles dans les mondes enchantés
- Présent simple (description) et be + -ing (actions en cours)

◆ Tâche finale :

-  Enregistrer une interview imaginaire d'un personnage magique (journal radio ou podcast)
-  Écrire une page de manuel de magie : How to cast a spell

Objet d'étude 4 : L'univers poétique et farfelu du Dr. Seuss

◆ Thèmes possibles :

- Jeux sur les sons, les mots, les structures : plaisir de la langue
- Univers absurdes et personnages improbables
- Poésie et musicalité dans les albums pour enfants



◆ Activités possibles :

- Lire à voix haute des extraits choisis (en rythme, en groupe, en écho...)
- Inventer une strophe farfelue ou une "silly sentence" à contraintes
- Travailler les rimes et allitérations à l'oral et à l'écrit

◆ Grammaire / Lexique :

- Lexique simple, sonore, répétitif (couleurs, parties du corps, actions...)
- Questions : Do you like...? / Can you...?
- Adverbes, onomatopées, rythme des syllabes

◆ Tâche finale :

-  Créer un recueil collectif de poèmes absurdes façon Seuss, illustrés par les élèves
-  Organiser une "silly poetry performance" à voix haute avec mise en scène sonore

Conclusion

Cet axe a tout pour plaire... à condition de l'appriivoiser. Derrière les dragons, les légendes celtiques ou les rimes farfelues, il y a surtout une occasion de donner aux élèves le goût des histoires, des mots et de la transmission. On peut choisir de s'en tenir à des récits simples, ou oser l'invention, le théâtre, la poésie. Il y a mille façons de faire vivre l'imaginaire en classe d'anglais.