
The treasure hunt

Séquence
d'apprentissage de
l'anglais et de la
programmation
pour le cycle 3

DSDEN44 – mars à juin 2019
V. Pétard, ERUN et
V. Beckmann, chargé de mission LV
Avec l'aide de Charles Jaunâtre, CPC

The Treasure Hunt

Ce projet a pour thématiques centrales l'environnement immédiat de l'élève (l'école, le village), ainsi que celui des loisirs numériques (les jeux vidéo, qui sont un loisir commun à beaucoup d'enfants de pays industrialisés, quelle que soit leur langue).

La situation initiale est une vidéo authentique extraite du jeu *minecraft* où l'on suit deux protagonistes qui essaient de sortir d'un labyrinthe, l'un d'entre eux ayant les yeux bandés, et devant donc suivre les instructions de son comparse.

Cette situation permet de mettre les élèves en projet autour d'un jeu de chasse au trésor, d'abord dans un quadrillage, puis dans un environnement scolaire.

Tout au long de la séquence, les élèves vont apprendre à comprendre et utiliser le vocabulaire relatif et le vocabulaire absolu, dans des situations d'anticipation/programmation de difficulté progressive.

En fin de séquence, les élèves pourront créer un jeu de chasse au trésor, permettant aux joueurs de partir d'un point de départ pour arriver à un point d'arrivée désigné par une succession de messages oraux et/ou écrits.

Plusieurs supports sont proposés : des *flashcards*, une vidéo authentique, des tutoriels vidéo, des dialogues enregistrés, du matériel de manipulation débranché et une chanson didactisée, qui permettra aux élèves de mémoriser les phrases mobilisées pendant la situation finale.



Contenus linguistiques visés :	Prérequis :	Le mobilier de la classe (rituels) Les couleurs de base – les prépositions in, on, under
	Formulations :	Consignes composées d'instructions du type : <i>Go forward, turn left, stop...</i>
	Vocabulaire :	<i>Up/down/left/right</i> <i>Start/stop/dig/go/Move /turn</i> <i>forward/backward</i> <i>A shark – a treasure</i>
	Aspects culturels :	Les jeux vidéo, La chasse au trésor, L'environnement scolaire
	Grammaire :	L'impératif
	Phonologie :	L'allongement des voyelles et la valeur du « r » dans les mots <i>forward</i> ('fɔ:wəd), <i>turn</i> (tɜ:n), <i>start</i> (sta:t), <i>shark</i> (ʃa:k)
Initiation à la programmation :	Savoir, lire et suivre des programmes d'instructions en langage absolu. Savoir identifier des erreurs possibles. Prendre conscience des limites du langage absolu. Apprendre à coder et décoder des programmes d'instructions en langage relatif, qu'elles soient codées par des symboles ou des expressions écrites.	
Résumé des séances :	Séance 1 :	Découvrir le projet et les premières directions
	Séance 2 :	Coder et décoder un déplacement en anglais
	Séance 3 :	Les limites du langage absolu
	Séance 4 :	Découvrir le langage relatif
	Séance 5 :	Utiliser le langage relatif
	Séance 6 :	Produire un message de chasse au trésor
	Evaluations	Lire et comprendre - Ecouter et comprendre - Ecrire
Rituel principal :	Hide and seek in the classroom	Les éléments de la classe, Jouer à cache-cache.

