

# Découverte des monstres

NIVEAU: A1 - A2


DUREE APPROXIMATIVE: 1h / 1h15

COMPETENCES:

Expression orale 

Expression écrite 

Compréhension écrite 

Compréhension orale 

OUTILS D'APPRENTISSAGE:

- Captures d'écran du personnage du vainqueur

OBJECTIFS DE LA SEQUENCE:

- Réviser les couleurs en apprenant le nom des monstres
- Travailler le passé composé pour parler de leurs interactions avec les monstres.
- Se détendre lors d'une petite compétition en jeu (but role-play)

## ACTIVITES

### 1. Reconnaître les monstres (15 - 20mn)

Travailler avec la fiche sur les monstres et leur description à partir de leurs couleurs. Revoir les couleurs de chaque monstre, et en profiter pour poser quelques petites questions comme par exemple qui sont les plus faciles / difficiles à battre, qui sont les moins dangereux / plus dangereux... basées sur les adjectifs de comparaison.

Il faut ensuite voir avec les apprenants les verbes Rencontrer et Affronter (au passé composé également).

### 2. Rencontres du passé (25 - 30mn)

A l'aide du tableau, les apprenants vont aller demander à 7 personnes de la classe s'ils ont déjà rencontré / affronté les monstres durant leur temps de présence sur le serveur de la classe. Ils vont ensuite répondre à l'écrit aux questions sous le tableau, qui seront ensuite traitées en classe entière.

### 3. Tableau de chasse (10 - 15mn)

Une fois les exercices terminés, laissez aux apprenants le temps de passer la journée. Une fois la nuit tombée, chacun va tenir un petit tableau de chasse de combien de monstres (et lesquels) il a battu.

A l'issue de cette nuit, chacun va raconter sa nuit de manière factuelle, en utilisant autant que possible le passé composé pour décrire ce qu'il a fait. Il faudra leur demander de prendre des notes sur leur nuit, si possible.

## ACTIVITES

### 4. Election du "Chef de guerre" (10mn)

Dans un but purement roleplay et afin d'agrémenter les relations, l'histoire et le vécu autour de la séquence du village de la classe, le meilleur chasseur pourra être nommé "Chef de guerre" (ou tout autre nom approchant), et pourra servir de conseiller lors des actions contre les monstres. C'est une occasion d'impliquer un élève dans des phases de jeu de rôle, lors des activités futures.

## PROLONGATIONS POSSIBLES

### Activité 1

Possibilité de travailler sur les couleurs de la skin choisie par les apprenants. Décrire leur personnage en fonction de ses couleurs, en quelques phrases, par exemple.

	Araignée	Zombie	Creeper	Enderman	Squelette

**1/ Quels monstres as-tu déjà rencontrés ?**

.....

.....

**2/ Qui a rencontré le plus de monstres ?**

.....

.....

**3/ Y a-t-il quelqu'un qui n'a pas rencontré de monstres ?**

.....

.....

**4/ Quels sont les monstres les plus rencontrés ? Les moins rencontrés ?**

.....

.....

# Les Monstres de Minecraft



- L'\_\_\_\_\_ est un monstre noir, avec des yeux violets.



- Le \_\_\_\_\_ est un humain vert, avec des yeux noirs, des jambes bleues, et un torse bleu ciel.



- Le \_\_\_\_\_ est un monstre blanc et gris, il porte un arc.



- L'\_\_\_\_\_ est un animal noir, avec des yeux rouges.



- Le \_\_\_\_\_ est vert et blanc, et il peut exploser!