

LE **JOUR** DE LA MARMOTTE

5° & 6° DE EDUCACIÓN PRIMARIA



LE JOUR DE LA MARMOTTE

GUIDE PÉDAGOGIQUE

1. JUSTIFICATION DU PROJET :	3
2. LES OBJECTIFS :	4
Généraux :	4
Spécifiques :	4
3. MÉTHODOLOGIE	5
Descriptif du matériel :	5
Présentation et structure des fiches pédagogiques :	5
Grille des objectifs et compétences par niveau :	6
Approche retenue :	8
4. CONSEILS ET RECOMMANDATIONS :	8



AVANT LA REPRÉSENTATION...

SÉANCE 1 : LE RÉSUMÉ ET PERSONNAGES	9
ACTIVITÉ 1 : LES PERSONNAGES	9
ACTIVITÉ 2 : LE RÉSUMÉ	11
SÉANCE 2 : VERS LA COMPRÉHENSION DE L'ŒUVRE	12
ACTIVITÉ 1 : VERS LE DÉNOUEMENT DE L'ŒUVRE	12



APRÈS LA REPRÉSENTATION...

SÉANCE 3: DONNE-NOUS TON OPINION !	13
ACTIVITÉ 1 : TON INTERPRÉTATION ET LA FIN DE LA PIÈCE	13
ACTIVITÉ 2 : LA PIÈCE EN GÉNÉRAL	14

1. JUSTIFICATION DU PROJET :

Contrairement à d'autres supports, le théâtre offre un aspect ludique, esthétique et visuel qui stimule énormément les élèves lors de l'apprentissage de la langue, puis lors de son application en classe.

Par ailleurs, comme toutes nos œuvres se déroulent dans un cadre scolaire ou familial pour les apprenants, ils ont souvent tendance à s'identifier aux valeurs civiques qui en émanent ou peuvent, en tout cas, y réfléchir.

Enfin, au-delà de ces composantes, il faut souligner que chaque scénario est l'aboutissement d'un projet pédagogique mûrement réfléchi. Chaque script s'élabore en effet à partir d'objectifs généraux et spécifiques précis – deux fonctions communicatives par niveau - qui sont soigneusement développés dans la pièce.

Grâce aux fiches pédagogiques associées à l'œuvre, l'enseignant pourra donc non seulement travailler sur la compréhension globale de celle-ci (trame et personnages) mais aussi sur les différents aspects qui structurent les fonctions de communication retenues : syntaxes types, grammaire et vocabulaire. Ajoutons aussi que cet outil s'ajuste parfaitement au niveau des élèves puisqu'il a été pensé en fonction des programmes définis par le M.E.F.P. pour chacun d'entre eux.

2. LES OBJECTIFS

Généraux

- Écouter et comprendre des messages courts, dans des interactions verbales variées et être capable de les réutiliser pour réaliser des tâches déterminées.
- S'exprimer et interagir oralement, dans des situations simples et quotidiennes, en ayant recours à des stratégies élémentaires de compréhension et d'expression orales (utilisation du contexte verbal et non verbal) et en adoptant par ailleurs une attitude respectueuse par rapport à son interlocuteur.
- Être capable de rédiger différents types de textes, à l'aide d'un modèle.
- Lire et comprendre différents types de textes et être capable d'en extraire les informations générales ou spécifiques, pour pouvoir répondre positivement aux objectifs fixés par une consigne.
- Reconnaître et valoriser la langue étrangère comme moyen de communication et de compréhension entre personnes d'origines, de langues et de cultures différentes.
- Contribuer à la découverte de certains traits linguistiques, géographiques et culturels des pays où la langue étrangère est parlée.
- Comprendre que le théâtre est source de plaisir et d'enrichissement personnel ; par conséquent, cultiver ce penchant pour le théâtre.

Spécifiques

- Donner à l'apprenant le goût et l'envie de participer à des interactions orales en langue étrangère, dans des situations de la vie quotidienne.
- Travailler la prosodie de la langue-cible : aspects phonétiques, rythmiques, tout comme l'accentuation et l'intonation.
- Familiariser l'élève, dès la première séance, avec les différents personnages de l'histoire ainsi qu'avec sa trame, dans le but de faciliter la compréhension de la pièce, lors de sa représentation.
- Travailler deux fonctions communicatives par niveau. Il s'agit d'amener l'apprenant à maîtriser les différents aspects qui composent tout acte de parole - aspects syntaxiques, grammaticaux, lexicaux et phonétiques -, de façon à ce qu'il puisse se l'approprier pleinement.
- Enfin, cet outil se propose aussi d'approfondir les quatre compétences de base que tout locuteur doit maîtriser pour pouvoir communiquer de manière optimale en langue étrangère : compréhension orale et écrite ; production orale et écrite.

3. MÉTHODOLOGIE

Descriptif du matériel

Le matériel didactique élaboré à partir de l'œuvre *Un jour de la marmotte* se compose :

- du scénario de la pièce que vous pouvez consulter, voire télécharger sur le site www.recursosweb.com.
- de fiches pédagogiques destinées aux apprenants des différents niveaux.
- du présent guide pédagogique, adressé aux enseignants, de façon à ce qu'ils puissent faire bon usage de cet outil.

Présentation et structure des fiches pédagogiques

Présentation :

Les fiches pédagogiques adjointes à ce matériel sont conçues pour être réalisées en **quatre séances**, de **60 minutes** environ. Elles doivent pouvoir s'intégrer naturellement à la routine de la classe, puisqu'elles proposent de travailler deux des fonctions de communication du programme scolaire établi par le M.E.F.P., pour chaque niveau. L'enseignant pourra donc utiliser ces fiches, soit comme **activités de réemploi** – il s'agira alors pour l'apprenant de réutiliser des structures déjà vues dans l'année et de les réactiver -, soit comme support pour **acquérir de nouvelles compétences de communication** – on proposera alors à l'élève de s'approprier un nouvel acte de parole, faisant partie de son programme scolaire -.

Structure des fiches pédagogiques :

Avant la représentation. La **première séance** a pour objectif de familiariser l'apprenant avec la trame de l'histoire et ses personnages, de sorte qu'il puisse comprendre la pièce lors de sa représentation, sans trop de difficultés.

Les **deuxième et troisième séances** ont un objectif plus communicatif. Les différentes activités doivent effectivement amener les élèves à maîtriser les deux actes de parole retenus pour chaque niveau.

Après la représentation. La **quatrième séance** doit avoir lieu après le spectacle. Elle se conçoit comme un moment d'expression orale ou écrite qui va permettre à l'apprenant de donner son opinion sur la pièce ; la modalité d'exécution – orale/écrite - étant laissée à la libre appréciation de l'enseignant.

Nous précisons que pour les **SÉANCES 1 et 3**, les activités proposées sont quasiment les mêmes pour les trois niveaux.

AVANT LA REPRÉSENTATION

		OBJECTIFS	COMPÉTENCES
SÉANCE 1	Activité 1	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir les personnages de la pièce. • Pratique : <ul style="list-style-type: none"> - Revoir la fonction « se présenter » 	<ul style="list-style-type: none"> • C.E. • E.E. /E.O.
	Activité 2	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir la trame du « Jour de la marmotte ». 	<ul style="list-style-type: none"> • C.E. • E.E.
SÉANCE 2	Activité 1	<ul style="list-style-type: none"> • Réfléchir sur le cœur du conflit. 	<ul style="list-style-type: none"> • C.O.

APRÈS LA REPRÉSENTATION

		OBJECTIFS	COMPÉTENCES
SÉANCE 3	Activité 1	<ul style="list-style-type: none"> • Pratique : « exprimer une préférence » • Linguistique : <ul style="list-style-type: none"> - Grammaire : les comparatifs expression de la cause 	<ul style="list-style-type: none"> • E.O.
	Activité 2	<ul style="list-style-type: none"> • Pratique : « exprimer ses goûts et préférences au sujet d'un spectacle » • Linguistique : <ul style="list-style-type: none"> - Lexique : « aimer » ; « adorer » ; « apprécier »... 	<ul style="list-style-type: none"> • E.E.

APPROCHE RETENUE

Puisque nos principaux objectifs sont de développer chez l'apprenant le goût du théâtre et de proposer par ailleurs aux enseignants un support novateur, nous avons opté pour une approche un peu différente, plutôt ludique, très visuelle et axée sur la communication. Nombre d'activités s'assimilent en effet à des jeux (mots croisés, dessins, etc.) qui permettront d'introduire la bonne humeur en classe, tout en apprenant. En ce qui concerne l'aspect visuel, il nous faut préciser que la majorité des activités s'articule autour de vignettes et d'images. Enfin, nous concluons en précisant que, dans toutes les séances de ce support, l'apprenant a l'occasion de s'exprimer et de s'exercer à la pratique orale de la langue étrangère, à travers des situations quotidiennes ou en interprétant lui-même un rôle. Nous prétendons ainsi offrir des activités alternatives à la routine de classe et donner à l'apprentissage des langues un « visage » plus attrayant. Nous ajouterons enfin que la pédagogie inhérente à ce matériel - pédagogie de projet - va indéniablement motiver l'élève et faciliter son adhésion au projet.

4. CONSEILS ET RECOMMANDATIONS

Avant de commencer à travailler avec les fiches pédagogiques, assurez-vous de disposer :

- d'un exemplaire intégral du scénario (pour l'enseignant seulement) ;
- d'un jeu de fiches pédagogiques par élève ;
- éventuellement d'un dictionnaire bilingue espagnol-français.

Toutes ces ressources (l'œuvre, les fiches, les pistes) sont disponibles sur notre site : www.recursosweb.com. Elles assureront le bon déroulement des activités.

Comme nous l'avons déjà signalé ci-dessus, chacune des activités a été conçue pour répondre à différents objectifs : développer une, voire plusieurs des compétences-bases nécessaires à l'acquisition de la langue-cible ; favoriser l'appropriation de fonctions communicatives ; mémoriser une série de repères relatifs à l'œuvre. Tous ces éléments sont jugés incontournables, tant pour la compréhension de l'œuvre que pour une utilisation ultérieure de la langue, en situation réelle de communication.

Ainsi donc, pensant à tous ces enjeux, les fiches ont été structurées en suivant un ordre séquentiel. Nous conseillons donc vivement aux enseignants de les travailler en respectant l'ordre proposé. Nous recommandons enfin à ces derniers d'exploiter bien évidemment ces supports (séances 1, 2, 3 avant d'assister à la représentation puisqu'ils prépareront ainsi leurs élèves à la compréhension du spectacle et favoriseront par ailleurs la naissance d'une expectative toute particulière (voir la pièce, ce qui poussera les apprenants à s'impliquer davantage dans la réalisation des tâches.



SÉANCE 1 : RÉSUMÉ ET PERSONNAGES



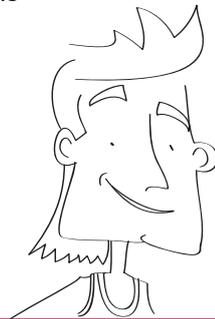
Activité 1 : les personnages

Bienvenue au Jour de la Marmotte ! Les personnages de l'histoire veulent se présenter. Peux-tu les aider ?

Exemple : DESCRIPTION 1

Max

- idées amusantes
- impulsif
- cool
- bonnes intentions
- prétentieux



Salut tout le monde ! Je suis le **prétentieux** du groupe et je pense que je suis plutôt **cool**. J'adore faire rire les gens avec mes blagues et mes idées **amusantes**. Parfois, je peux être un **peu impulsif**, mais j'ai toujours de **bonnes intentions** ! Je suis aussi très curieux et j'adore découvrir de nouvelles choses.

Marie

- rôle protecteur
- prête à prendre soin de mes amis
- caractère fort
- déterminée



Bonjour à tous, je suis Marie. J'ai un **rôle protecteur** du groupe, toujours **prête à prendre soin de mes amis**. On dit que j'ai un **caractère fort**, mais c'est parce que je tiens beaucoup à ceux que j'aime. J'aime les défis et je suis très **déterminée**.



SÉANCE 1 : RÉSUMÉ ET PERSONNAGES

DESCRIPTION 3

Céline

- un peu timide
- amicale et attentionnée
- calme et réfléchie
- la plus intelligente du groupe



Salut, je suis Céline. Je suis **un peu timide** au début, mais une fois que vous me connaissez, je suis très **amicale et attentionnée** envers mes amis. J'adore lire et apprendre de nouvelles choses. On dit souvent que je suis **calme et réfléchie**. Max pense que je suis **la plus intelligente du groupe**.

DESCRIPTION 4

Chloé

- 15 ans
- la fille du propriétaire de l'hôtel
- accueillante et passionnée
- fuit les arrogants et les bruyants



Salut, Je m'appelle Chloé et j'ai **15 ans**. Je suis **la fille du propriétaire de l'hôtel** ici à Saint-Martin. Je suis très fière de ma ville et j'adore la faire découvrir aux visiteurs. On dit que je suis **accueillante et passionnée**. Je ne supporte pas les **arrogants et les bruyants**.



SÉANCE 1 : RÉSUMÉ ET PERSONNAGES



Activité 2 : le résumé

Lis le résumé de l'œuvre.

Max, Cline et Marie sont trois *étudiants* qui ont voyagé avec leur cole jusqu'à la petite *ville* de Saint-Martin pour célébrer les *fêtes* du Jour de la Marmotte. Là-bas, ils font la connaissance de Chlo, la fille du *propriétaire* de l'*hôtel*, qui leur fait découvrir les *charmes* de la ville. Dès le début, Max montre son mauvais *caractère* en faisant des *blagues* impertinentes à ses amis. Arrive le Jour de la marmotte, où selon la *tradition*, la *marmotte* Phil décidera si le printemps est arrivé ou si l'hiver durera encore six semaines. Tout le monde passe la journée à s'amuser, sauf Max qui aspire à quitter la ville le plus tôt possible. Le lendemain matin, Max fera face à une *désagréable* surprise et se retrouvera condamné à revivre encore et encore la magique Journée de la marmotte sans que personne d'autre ne soit conscient de cela. Quand et comment cette aventure se terminera-t-elle pour Max ?



• Relie chaque mot à sa définition.

1. *étudiants*

2. *ville*

3. *fêtes*

4. *propriétaire*

5. *charmes*

6. *hôtel*

7. *caractère*

8. *blagues*

9. *tradition*

10. *marmotte*

11. *désagréable*

- les caractéristiques distinctives et les traits de personnalité qui définissent une personne ou une chose.
- les célébrations qui ont lieu dans une communauté donnée, souvent pour marquer un événement spécial ou pour honorer une tradition locale.
- un animal de la famille des rongeurs, connu pour son habitude d'hiberner.
- les personnes inscrites dans un établissement éducatif pour recevoir une formation et acquérir des connaissances dans une discipline spécifique.
- les coutumes, pratiques ou rituels transmis de génération en génération au sein d'une communauté ou d'un groupe social.
- un établissement commercial qui propose des services d'hébergement temporaire aux visiteurs, ainsi que d'autres services tels que la restauration, la blanchisserie, entre autres.
- situations, comportements ou sensations qui ne sont pas agréables ou qui génèrent une impression négative.
- situations, commentaires ou actions ayant pour intention de faire rire ou divertir quelqu'un.
- un lieu urbanisé, caractérisé par une concentration de bâtiments, de rues et d'infrastructures, où vit une population spécifique.
- la personne qui possède ou est propriétaire de quelque chose, comme un bien, une entreprise ou un objet.
- les qualités ou caractéristiques attrayantes de quelque chose ou de quelqu'un, qui peuvent susciter l'admiration ou la fascination chez les autres.

Solutions : 1 - d ; 2 - i ; 3 - b ; 4 - j ; 5 - k ; 6 - f ; 7 - a ; 8 - h ; 9 - e ; 10 - c ; 11 - g ;



SÉANCE 2 : VERS LA COMPRÉHENSION DE L'ŒUVRE



Activité 1 : vers le dénouement de l'œuvre

Compréhension. Lis le passage suivant extrait du début de la Scène 2 de la pièce et réponds aux questions suivantes à son sujet.

(Les amis arrivent à la foire et, à la surprise de Céline, ils ne voient personne d'autre déguisé en marmotte.)

CÉLINE : *(Confuse.)* Max, où sont toutes les marmottes ?

MAX : *(Riant, son téléphone à la main, et enregistrant la scène.)* Oh, Céline, je t'ai joué un tour. En fait, personne ne vient déguisé en marmotte pour le Jour de la Marmotte. Désolé !

MARIE : *(Inquiète.)* Max, ce n'est pas drôle. À cause de toi, Céline se sent ridicule et tout le monde se moque d'elle.

CÉLINE : *(Gênée.)* Je n'arrive pas à croire que je me suis fait avoir.

MAX : *(Feignant le regret.)* Désolé, Céline. Je ne voulais pas t'humilier. J'ai manqué de sensibilité.

CÉLINE : *(Souriant doucement.)* Merci, Max. On se connaît depuis qu'on a 5 ans. Je sais qu'au fond tu es une bonne personne... Mais il y a quelque chose qui t'empêche de le montrer. Une armure que tu portes. Continuons et profitons de la fête en amis.



Vrai ou faux. Indiquez si les affirmations suivantes sont vraies ou fausses.

Max a joué un tour lourd à Céline.	X	✓
Céline est la seule personne déguisée en marmotte à la fête.	X	✓
Marie essaie de faire comprendre à Max son mauvais comportement.	X	✓
Max n'est pas capable de comprendre son erreur.	X	✓
Céline n'est pas capable de pardonner à Max.	⊗	✓



Débat. Réfléchissez tous ensemble. Quel est le problème de Max ?



SÉANCE 3 : DONNE-NOUS TON OPINION !

Activité 1 : ton interprétation et la fin de la pièce



Tu as enfin vu *Le jour de la marmotte* ! Compare la fin de la pièce avec la fin que tes camarades et toi avez imaginée. Quelle fin tu préfères ? Utilise le tableau ci-dessous pour t'exprimer.

Souviens-toi, pour l'activité 2, SÉANCE 3, tu as interprété un personnage. Qu'est-ce que tu préfères ? Ton interprétation ou l'interprétation de l'acteur ? Utilise aussi le tableau.

Je préfère

- notre fin
- la vraie fin
- l'interprétation de l'acteur ...
- mon interprétation

plus (+)

- *originale*
- *surprenante*
- *amusante / ennuyeuse*
- *intéressante*
- *dynamique*
- *expressive*
- *créative*
- *réaliste*

parce qu'elle est

moins (-)

Autres spectacles

Quinto y sexto curso de E.P.

Los tres mosqueteros

En busca del respeto perdido

Take Away (*In English*)

LE JOUR DE LA MARMOTTE

Projet pédagogique élaboré
par Elena Valero Bellé



Retenez votre souffle, car la marmotte Phil est sur le point de rendre son verdict... Et le voici : le spectacle le plus amusant, extravagant et fou de la saison vous attend pour vos cours de français ! Pleine de fraîcheur et captivante. Une comédie dans laquelle de jeunes étudiants du secondaire apprendront à apprécier la magie des moments qui comptent vraiment à travers des situations les plus drôles et rocambolesques les unes que les autres.

