

RÉSOUS UNE ÉNIGME!

**METS-TOI DANS LA PEAU D'UN ENQUÊTEUR
ET CHASSE LES MONSTRES
DANS TON ÉCOLE!**

Grand défi en anglais autour de l'album :



En collaboration avec l'Association Nationale des Conseillers Pédagogiques et Autres Formateurs
et les Éditions ABC MELODY (www.abcmelody.com)



LONDON MYSTERY CLUB

abc
MELODY



ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUE

L'accompagnement pédagogique qui vous est proposé a été réalisé dans le cadre d'un partenariat entre l'ANCP&AF, l'Association Nationale des Conseillers Pédagogiques et Autres Formateurs et les éditions ABC MELODY.

Il s'appuie sur l'ouvrage **London Mystery Club: A Werewolf in Hyde Park**, édité par ABC MELODY, ISBN 978-2-36836-083-5 (www.abcmelody.com).

L'achat de cet ouvrage n'est pas obligatoire pour réaliser ce projet mais la plupart des activités proposées sont liées au contexte de l'histoire et s'enchaînent en fonction des différentes étapes de l'enquête conduite par les quatre héros.

Cet accompagnement n'est pas destiné à améliorer la compréhension de l'histoire mais s'appuie sur celle-ci pour pouvoir travailler avec les élèves du cycle 3 les différentes compétences requises pour l'obtention du niveau A1 du CECRL.

Les compétences travaillées dans ce projet sont :

- **Compréhensions orale et écrite** : comprendre des mots familiers ou des expressions courantes, lire des mots familiers ou des phrases simples, suivre des indications brèves.
- **Productions orale et écrite** : produire des expressions simples, se décrire, décrire ce qu'on fait. Écrire des phrases et des expressions simples sur soi et des personnages imaginaires, où ils vivent, ce qu'ils font.
- **Interagir** : interagir de façon simple, poser des questions et y répondre.

Le projet s'appuie sur 9 séances correspondant à des événements, des lieux rencontrés par les personnages. Ils sont le prétexte d'une découverte culturelle de la ville de Londres et de la vie des écoliers.

DESCRIPTION DES SÉANCES

SÉANCE 1 (40 MIN.) • COUVERTURE

Découverte de la bande dessinée Identification de quelques lieux emblématiques de Londres, écoute d'un document sonore.

SÉANCE 1BIS • JEU PAGE 8

Let's play a Guessing game: "Who's who?" Écoute d'enregistrements audio, lecture de textes courts, savoir associer des textes à des descriptions sonores.

Indice 1 : Lettre E

SÉANCE 2 (40 MIN.) • PAGE 12

What's happening? Identification de l'élément déclencheur de l'enquête, remise dans l'ordre des étapes de la métamorphose.

Indice 2 : Lettre W

SÉANCE 3 (40 MIN.) • PAGE 15

Werewolf epidemic Écoute de documents sonores, acquisition de lexique.

Indice 3 : Lettre F

SÉANCE 4 (30 MIN.) • PAGE 17

Who are these 6 characters? Écoute de documents sonores, recherche d'indices sonores.

Indice 4 : Lettre O

SÉANCE 5 (30 MIN.) • PAGES 20 ET 34

Jeu de plateau London Découverte des lieux emblématiques de la ville.

Indice 5 : Lettre W



SÉANCE 6 (40 MIN.) • PAGE 26

Monsters of the world Découverte de différents monstres légendaires.

Indice 6 : Lettre R

SÉANCE 7 (40 MIN.) • PAGES 42 ET 43

Camden Locks Découverte de *Camden Town* et du célèbre marché *Camden Market*.

Identification des différents personnages présents sur cette double page.

Indice 8 : Lettres L et E

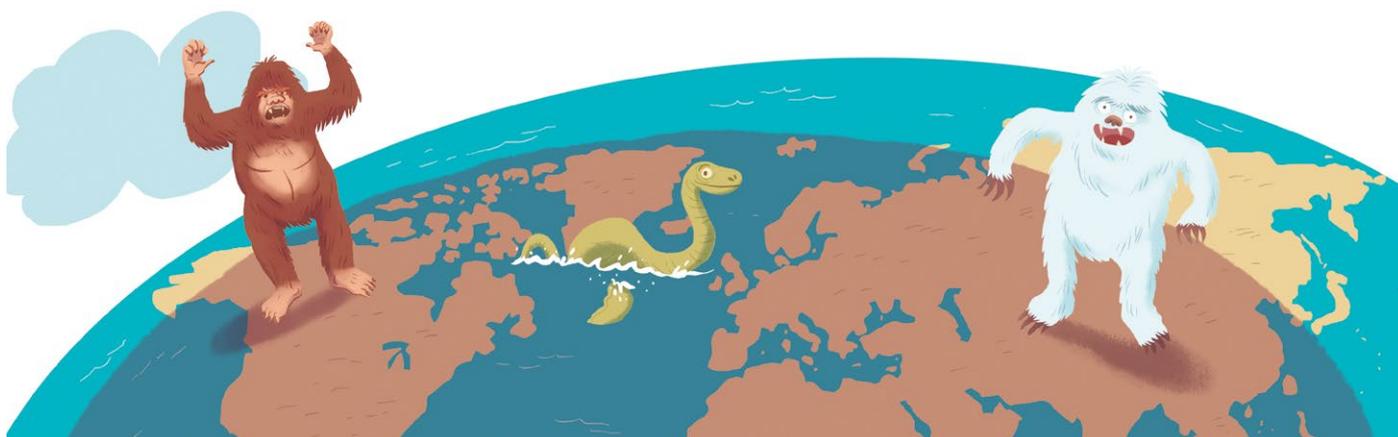
SÉANCE 8 • PAGE 49

Tâche finale : rédaction d'un article de presse ou réalisation d'une interview pour un journal télévisé.

SÉANCE 9 • PAGES 15, 49 ET 50

Tâche finale : Mystery Word Jeu de mots croisés permettant de retrouver le MOT MYSTÈRE.

À chaque séance, les élèves recevront une lettre-indice leur permettant de se mettre dans la peau d'un des enquêteurs. Ils devront reconstituer le mot avec ces lettres





GRAND DÉFI EN ANGLAIS LONDON MYSTERY CLUB

FICHE PÉDAGOGIQUE

SÉANCE N° 1 DÉCOUVERTE DE LA BANDE DESSINÉE COUVERTURE

- **Objectifs linguistiques et culturels** : identifier la ville de Londres à partir d'indices.
 - **Compétences langagières travaillées** : écouter et comprendre, parler en continu, réagir et dialoguer.
 - **Matériel** : vidéo projecteur/tablettes/ordinateurs (selon les moyens à disposition), support sonore, *flashcards* de monuments londoniens.
- › [Lien vers le matériel numérique nécessaire à la séance 1](#)

DÉROULÉ		
Étapes	Activité	Matériel
1	Expliquer aux élèves le fonctionnement du concours : réaliser la tâche finale et trouver le MYSTERY WORD à partir des lettres indices. Faire écouter le support sonore et demander aux élèves de prélever des indices pour découvrir où se passe l'histoire.	LMC audio couverture
2	Mettre en commun les informations collectées et émettre des hypothèses sur la langue, le lieu...	
3	OPTIONNEL : Découvrir la couverture à partir d'un puzzle en ligne sur Jigsaw (travail collectif ou en autonomie selon le matériel à disposition).	Lien vers Jigsaw
4	Montrer la flashcard Book Cover et demander aux élèves de la décrire. Échanger en anglais ou en français (sur le lieu, les personnages, les monuments...) et proposer un titre pour la BD. Possibilité de le donner en français.	<i>Flashcards : Tower Bridge – London Eye – Big Ben – Buckingham Palace – Hyde Park – Piccadilly Circus – Russel Square</i>
5	Découvrir la bande dessinée.	La bande dessinée



GRAND DÉFI EN ANGLAIS LONDON MYSTERY CLUB

abc
MELODY



FICHE PÉDAGOGIQUE

SÉANCE N° 1 BIS LET'S PLAY A GUESSING GAME: "WHO'S WHO?" PAGE 8

- **Objectifs linguistiques et culturels** : posséder un répertoire élémentaire de mots isolés, d'expressions simples et d'éléments culturels pour donner des informations sur la personne.
- **Compétences langagières travaillées** : écouter et comprendre, lire et comprendre, écrire.
- **Matériel** : Flashcards (FC) des 4 personnages principaux de la BD : Kyle, Zoe, Ashley et Tyler.

Enregistrements audio mp3 correspondant aux 4 personnages.

Un ordinateur pour la version numérique de l'application en ligne LearningApps.

› [Lien vers le matériel numérique nécessaire à la séance 1](#)

DÉROULÉ		
Étapes	Activité	Matériel
1	Séance préparatoire : travailler le lexique permettant de décrire un personnage : lexique des habits, des couleurs, de la taille.	FC de classe des mots de lexique travaillés
1	Travailler la compétence « se présenter oralement et présenter les autres » (âge, sexe, hobbies).	Établir une carte d'identité pour chaque élève de la classe reprenant les rubriques de la présentation.
2	Écouter les 4 descriptions des personnages.	Fichiers audio de présentation des personnages
3	Montrer les <i>flashcards</i> correspondant aux 4 personnages et demander aux élèves d'associer les supports sonores aux images en justifiant leur choix (en français ou en anglais).	Supports sonores et <i>flashcards</i> de Kyle, Zoe, Ashley et Tyler
4	Donner aux élèves l'indice n° 1 : la lettre E . Expliquer que l'ensemble de ces indices permettra de reconstituer un mot qui sera envoyé avec la production finale à LMC.	

PROLONGEMENT POSSIBLE :

Demander aux élèves d'écrire une description d'un des personnages (seul ou à deux).

Collecter toutes les descriptions.

Faire tirer au sort une description par un élève qui la lit à haute voix et demande à ses camarades de trouver de qui il s'agit.





GRAND DÉFI EN ANGLAIS LONDON MYSTERY CLUB

abc
MELODY



FICHE PÉDAGOGIQUE

SÉANCE N° 2 WHAT'S HAPPENING? PAGE 12

- **Compétences langagières travaillées :** écouter et comprendre, parler en continu.
 - **Matériel :** enregistrement des dialogues jusqu'à **werewolf**, enregistrement des 5 étapes de la métamorphose, *flashcards* illustrant ces mêmes étapes, tablette ou ordinateur.
- › [Lien vers le matériel numérique nécessaire à la séance 2](#)

DÉROULÉ		
Étapes	Activité	Matériel
1	Écouter l'enregistrement de la conversation jusqu'à <i>werewolf</i> pour se faire une première représentation de la situation.	mp3 p. 12 première moitié de la planche
2	Présentation des questions auxquelles les élèves devront répondre après une deuxième écoute : <i>How many characters? Who are the characters? What's happening?</i>	
3	Nouvelle écoute : identifier l'élément déclencheur (la métamorphose de Lon Chaney en loup garou).	mp3 p. 12 première moitié de la planche
4	Écouter l'enregistrement des étapes de la métamorphose. Avec le jeu en ligne LearningApps, replacer les étapes dans l'ordre	mp3 des étapes de la métamorphose Jeu sur l'application LearningApps
5	Faire écrire un dialogue (présentation et recherche d'aide pour solutionner une situation).	La bande dessinée
6	Présenter une saynète correspondant à une présentation créée.	
7	Donner aux élèves la lettre indice n° 2 : la lettre W.	



GRAND DÉFI EN ANGLAIS LONDON MYSTERY CLUB

abc
MELODY



FICHE PÉDAGOGIQUE

SÉANCE N° 3 WEREWOLF EPIDEMIC PAGE 15

- **Objectifs linguistiques et culturels** : découvrir un lieu emblématique de Londres.
 - **Compétences langagières travaillées** : écouter et comprendre, parler en continu.
 - **Matériel** : enregistrement sonore du texte de la tablette.
- › [Lien vers le matériel numérique nécessaire à la séance 3](#)

DÉROULÉ		
Étapes	Activité	Matériel
1	Écouter l'enregistrement. Repérer des mots entendus : lieu, personnages, date, jour de la semaine. Proposer d'écouter l'enregistrement plusieurs fois.	Audio : Tablet-News.mp3
2	À partir de l'article de journal page 15, valider les hypothèses émises par les élèves.	
3	Décrire l'image de droite. <i>What can you see on the picture?</i> <i>What kind of animal can you see?</i> <i>Can you describe it?</i> Introduire le terme <i>werewolf</i> .	
4	Montrer la flashcard de Hyde Park. Collectivement, retrouver sur la carte de Londres où se situe Hyde Park. Rechercher des informations sur ce lieu célèbre de Londres.	Flashcard : Hyde Park PDF : London map
5	Donner aux élèves la lettre indice n° 3 : la lettre F.	



GRAND DÉFI EN ANGLAIS LONDON MYSTERY CLUB

FICHE PÉDAGOGIQUE

SÉANCE N° 4 WHO ARE THESE SIX CHARACTERS? PAGE 17

- **Compétences langagières travaillées** : écouter et comprendre, parler en continu, lire et comprendre, écrire.
 - **Matériel** : enregistrement audio, *flashcards* des personnages (images), *flashcards* des 6 descriptions écrites, feuilles blanches, crayons, crayons de couleurs.
- › [Lien vers le matériel numérique nécessaire à la séance 4](#)

DÉROULÉ		
Étapes	Activité	Matériel
1	Écouter collectivement les six supports sonores de descriptions des personnages. À la seconde écoute, demander aux élèves (individuellement ou par groupe) de dessiner un des personnages de la bande sonore (répartir avant qui devra dessiner tel ou tel personnage).	Audios : Actor description.mp3 Hairdresser description.mp3 Writer description.mp3 Musician description.mp3 Politician description.mp3 Professor description.mp3 Feuilles, crayons, crayons de couleurs.
2	Mettre en commun les différents dessins. Procéder à une nouvelle écoute pour validation.	
3	Afficher les images des personnages avec les <i>flashcards</i> . Procéder à une nouvelle écoute et associer les descriptions orales et les <i>flashcards</i> .	<i>Flashcards</i> : Actor, Hairdresser, Musician, Politician, Professor, Writer
4	Faire découvrir la page 17 de la BD et le métier de chaque personnage.	La BD p. 17
5	Donner aux élèves la lettre indice n° 4 : la lettre O .	

PROLONGEMENTS POSSIBLES :

Produire, individuellement ou par groupes, une description orale ou écrite d'un des personnages pour faire deviner aux autres de qui il s'agit.

Associer les *flashcards* des personnages aux *flashcards* des textes écrits. Il est aussi possible de faire un *memory* avec ces 12 cartes.

Demander à un élève de piocher une carte de description écrite. Lui demander de la lire aux autres élèves qui doivent deviner de qui il s'agit.

Flashcards :

Actor Text
Hairdresser Text
Musician Text
Politician Text
Professor Text
Writer Text
Actor
Hairdresser
Musician
Politician
Professor
Writer





GRAND DÉFI EN ANGLAIS LONDON MYSTERY CLUB

abc
MELODY



FICHE PÉDAGOGIQUE

SÉANCE N° 5 JEU DE PLATEAU LONDRES

- **Objectifs linguistiques et culturels** : découvrir des lieux emblématiques de Londres au fil de la BD.
- **Compétences langagières travaillées** : écouter et comprendre, parler en continu, réagir et dialoguer.
- **Matériel** : enregistrement sonore des lieux de Londres, mini bus, plateau de jeu avec carte de Londres, FC lieux, (une carte de métro), enregistrement sonore de "Are you sure this is the right place?" – "It must be. Here it is."

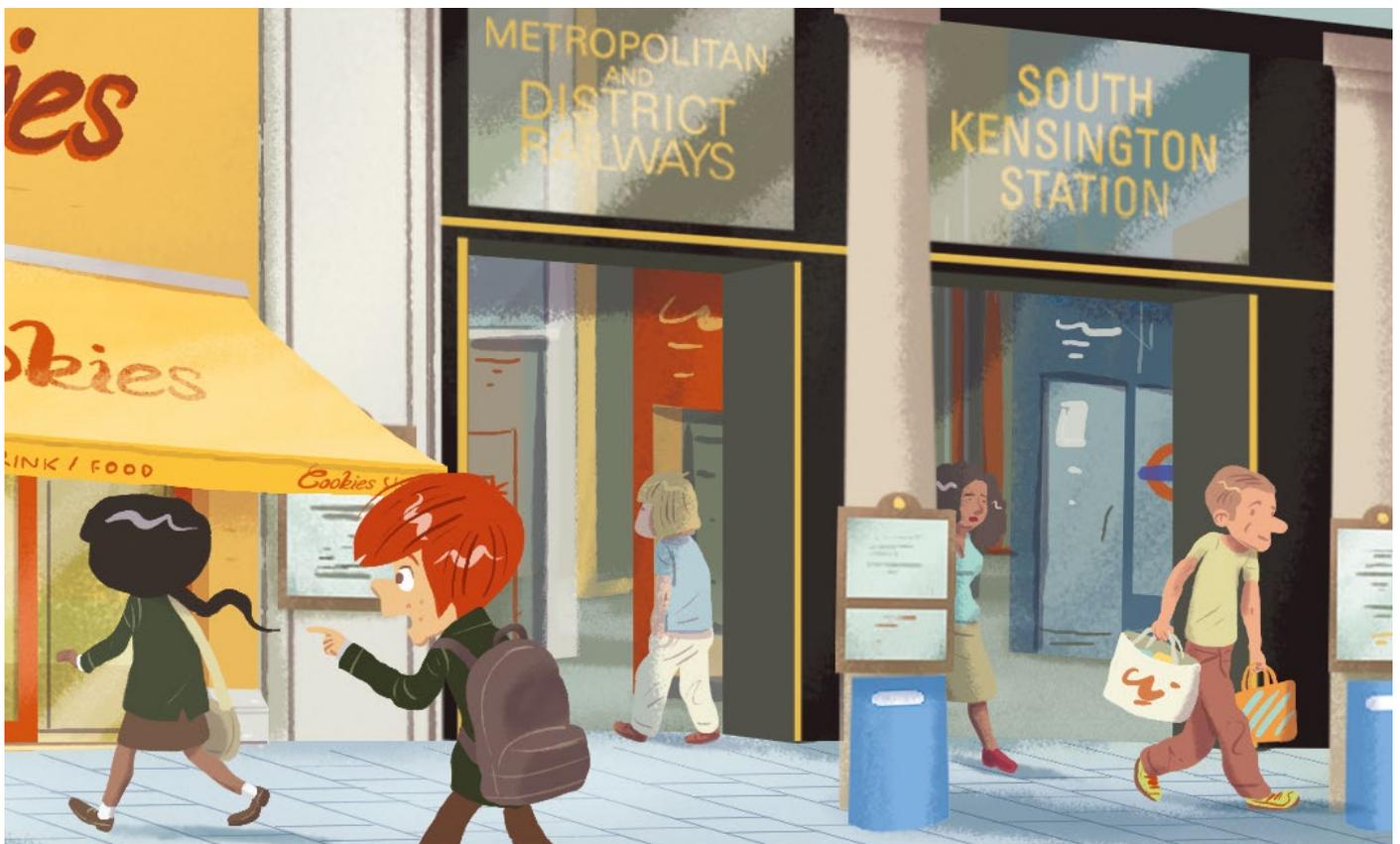
› [Lien vers le matériel numérique nécessaire à la séance 5](#)

Lieux de Londres	Stations de métro
1. Big Ben et Westminster	1. Westminster
2. London Eye	2. Embankment
3. London Library	3. King's Cross St. Pancras
4. National History Museum	4. South Kensington
5. Hyde Park	5. Hyde Park Corner
6. Camden Market	6. Camden Town
7. Tower bridge et Tower of London	7. London Bridge
8. Buckingham Palace	8. Saint James's Park
9. Piccadilly Circus	9. Piccadilly Circus

DÉROULÉ

Étapes	Activité	Matériel
1	Prendre les <i>flashcards</i> de lieux connus de Londres et les placer sur le plateau de jeu : <i>Big Ben</i> , Palais de Westminster, <i>London Eye</i> , <i>Hyde Park</i> . Présenter les autres FC sur la carte de Londres et les nommer.	Flashcards : Big Ben with Westminster, Buckingham Palace, Camden Town, Hyde Park, London Eye, London Library, National History Museum, Piccadilly Circus, River Thames, Russell Square, Tower Bridge, Tower of London. Plateau de jeu
2	Mémoriser les lieux célèbres de Londres : a/ Après avoir présenté les FC oralement, les faire mémoriser : Listen and show, listen and point to, etc. b/ Listen and repeat. c/ What's missing? d/ Mélanger les FC et les faire nommer.	
3	OPTIONNEL : Afficher et nommer les FC. Enlever une carte et introduire la question et la réponse, par exemple : "Where are we going?" "To Buckingham Palace!" S'entraîner à dire la question et la réponse.	
4	Jeu de plateau « <i>The London Game</i> » Présenter le jeu et le mener avec un groupe témoin pour expliquer les règles. Préparation du jeu par groupes de 4 élèves : distribuer un plateau de jeu London Game Board et une planche d'images par groupe. Faire découper les 12 images et les mélanger (les 12 cartes de lieux et de monuments de Londres). Faire distribuer les images. Chaque joueur en reçoit 3 et les cache. But du jeu : se déplacer dans Londres au fil de ses lancers de dé et se défausser de ses cartes progressivement quand on tombe sur le lieu correspondant à une de ses cartes (placer la carte devant soi au bord du plateau de jeu). Le premier joueur qui s'est défaussé de ses 3 cartes a gagné. Règle du jeu : Le départ se fait à partir de START (près de <i>Tower Bridge</i>). Un joueur est désigné pour débiter. Ses partenaires lui demandent <i>Where are you going?</i>	London Game Board London Game - Players pictures Un dé et des jetons 1 copie de chaque document par groupe de 4 élèves

	<p>Le joueur lance le dé, donne le chiffre obtenu en anglais et déplace son pion.</p> <p>S'il arrive par exemple à Buckingham Palace et possède la carte correspondante, il la pose devant lui en disant <i>To Buckingham Palace!</i></p> <p>Il passe la main au joueur suivant en disant <i>Your turn.</i></p> <p>- S'il arrive à un endroit dont il ne possède pas la carte, il passe la main au suivant en disant <i>Your turn.</i></p> <p>- S'il tombe sur un taxi, il reste à cet endroit et passe la main au suivant en disant <i>Your turn.</i> -</p> <p>S'il tombe sur un bus, il rejoue en disant <i>I can play again.</i></p> <p>Quand on a fait le tour du plateau et si l'on n'a pas posé toutes ses cartes, on refait un tour en reprenant à la case 1.</p>	
<p>5</p>	<p>Donner aux élèves la lettre indice n°5 : la lettre W.</p>	





GRAND DÉFI EN ANGLAIS LONDON MYSTERY CLUB

FICHE PÉDAGOGIQUE

SÉANCE N° 6 MONSTERS OF THE WORLD PAGE 26

- **Objectifs linguistiques et culturels :** associer différents monstres à une localité et une légende. Décrire un personnage.
 - **Compétences langagières travaillées :** parler en continu, réagir et dialoguer, lire et comprendre, écrire.
 - **Matériel :** flashcards des monstres (Yeti, Big Foot, King Kong, Loch ness Monster, vampires, zombies, Godzilla), application LearningApps.
- › [Lien vers le matériel numérique nécessaire à la séance 6](#)

DÉROULÉ		
Étapes	Activité	Matériel
1	Montrer la page 26 de l'album. Poser la question <i>What kind of monster can you see?</i> Les élèves font leurs propositions. Afficher la flashcard correspondante quand un monstre est nommé : the Yeti, Big Foot, King Kong, Nessie (the Loch Ness Monster), a vampire, a zombie, Godzilla. Noter éventuellement au tableau d'autres monstres cités pour élargir les recherches et le travail descriptif.	Flashcards: Yeti, Big Foot, King Kong, Nessie, Vampire, Zombie, Godzilla.
2	Faire décrire les monstres à partir des flashcards (à l'oral collectivement puis à l'écrit par groupes à partir d'un modèle).	
3	JEU : associer l'image d'un monstre à la description écrite qui en est faite.	Application learningApps
4	Donner aux élèves la lettre indice n° 6 : la lettre R.	
	PROLONGEMENT POSSIBLE : Identifier l'origine géographique des monstres et rechercher comment ils sont apparus et sont devenus célèbres.	



GRAND DÉFI EN ANGLAIS LONDON MYSTERY CLUB

FICHE PÉDAGOGIQUE

SÉANCE N° 7 CAMDEN LOCKS PAGES 42 ET 43

- **Objectifs linguistiques et culturels** : utiliser le contexte, les illustrations et ses connaissances pour comprendre un extrait de l'album de BD.
 - **Compétences langagières travaillées** : lire et comprendre, réagir et dialoguer, écrire.
 - **Matériel** : album *London Mystery Club: A Werewolf in Hyde Park*.
- › [Lien vers le matériel numérique nécessaire à la séance 7](#)

DÉROULÉ		
Étapes	Activité	Matériel
1	Découvrir les deux vignettes en bas de la p.42 de l'album et émettre des hypothèses sur ce que l'on peut trouver à Camden Town.	Album p.42
2	Afficher ensuite la flashcard "Camden Town 1" et faire valider ou invalider les propositions initiales des élèves. Demander de formuler ce que l'on peut acheter sur un marché. Introduire les structures : <i>What can you buy at the market? I can buy...</i> Compléter la fiche activité 1.	Flashcard : Camden Town Fiche activité 1 élève – Camden Town LMC
3	Identifier les personnages présents p.43 (nombre de personnages, leur nom).	Album p.43 Flashcards : Ashley, Kyle, Zoey, Tyler
4	p 43, retrouver ce que Tyler est venu acheter au marché : <i>What does Tyler want to buy? (a T-shirt)</i> . Trouver quelles sont ses passions : <i>What does Tyler like? (skateboarding, monsters)</i> . Compléter la fiche activité 2.	Fiche activité 2 élève – Camden Town LMC
5	OPTIONNEL : Découvrir les pages internet présentant différents magasins de Camden Market et décrire ce que l'on peut y acheter. Formulations visées : <i>What can you buy in that shop? I can buy...</i>	Fiche activité 3 enseignant – Camden Town
6	Donner aux élèves les lettres indices n° 7 et 8 : les lettres L et E	



GRAND DÉFI EN ANGLAIS LONDON MYSTERY CLUB

abc
MELODY



FICHE PÉDAGOGIQUE

SÉANCE N° 8 TÂCHE FINALE : RÉDACTION D'UN ARTICLE DE PRESSE PAGE 49

- **Objectifs linguistiques et culturels** : lire et rédiger un article de presse.
 - **Compétences langagières travaillées** : lire et comprendre, écrire.
 - **Matériel** : album p. 15 et p. 48.
- › [Lien vers le matériel numérique nécessaire à la séance 8](#)

DÉROULÉ		
Étapes	Activité	Matériel
1	Proposer aux élèves d'analyser l'article p. 15 de l'album : <i>Werewolf Epidemic</i> (sur la tablette de Zoey).	Album p. 15
2	En dégager collectivement les principales caractéristiques : place de l'écrit/illustrations, titre, texte etc...	
3	Faire de même avec l'article du blog de Kyle p. 48.	Album p. 48
4	Demander aux élèves de rédiger un article de presse en suivant les consignes de la fiche.	Fiche activité 4 élève <i>Newspaper article</i>
5	Publier éventuellement l'article sur le site de l'école et passer à la dernière étape pour participer au concours.	



GRAND DÉFI EN ANGLAIS LONDON MYSTERY CLUB

abc
MELODY



FICHE PÉDAGOGIQUE

SÉANCE N° 8 TÂCHE FINALE : RÉALISATION D'UNE INTERVIEW POUR UN JOURNAL TÉLÉVISÉ PAGE 49

- **Objectifs linguistiques et culturels** : réaliser une interview au format vidéo.
- **Compétences langagières travaillées** : lire et comprendre, écrire, réagir et dialoguer.

Matériel : album p. 15 et p. 48.

› [Lien vers le matériel numérique nécessaire à la séance 8](#)

DÉROULÉ		
Étapes	Activité	Matériel
1	Proposer aux élèves d'analyser l'article p. 15 de l'album, en particulier le titre, le sous-titre et le témoignage (<i>Werewolf Epidemic</i>)	Album p. 15
2	Imaginer un événement étrange qui survient dans votre école.	
3	Préparer le dialogue pour l'interview du/des témoin(s) en utilisant les 4 questions suivantes : <i>What, who, when, where?</i>	
4	S'entraîner par petits groupes.	
5	Préparer le décor visuel et éventuellement sonore pour la vidéo.	
6	Filmer l'interview (vidéo de 3 minutes max.)	Caméra, smartphone, tablette...
7	Publier éventuellement la vidéo sur le site de l'école et passer à la dernière étape pour participer au concours.	



GRAND DÉFI EN ANGLAIS LONDON MYSTERY CLUB

abc
MELODY



FICHE PÉDAGOGIQUE

SÉANCE N° 9 TÂCHE FINALE : MYSTERY WORD PAGES 15, 49 ET 50

- **Compétences langagières travaillées :** écrire.
 - **Matériel :** album p. 15 et p. 48.
- › [Lien vers le matériel numérique nécessaire à la séance 9](#)

DÉROULÉ		
Étapes	Activité	Matériel
1	Rassembler tous les indices recueillis lors de la lecture de l'album et de la réalisation des fiches.	Ensemble des lettres récupérées
2	Remettre en ordre les lettres collectées pour trouver le nom du coupable.	
3	Proposer aux élèves le jeu des mots croisés qui leur permettra de valider leur réponse. Ils trouveront les réponses aux questions dans l'album.	Jeux des mots croisés Activité LearningApps
4	Demander aux élèves d'envoyer à l'adresse londonmysteryclub@abcmelody.com le mot mystère, leur production d'article de presse ou d'interview avec le nom de leur classe, de leur école et son adresse.	

