

Séquence niveau 6^{ème}

Irish folklore – How to become a creature hunter?

Auteurs : Clara Garner (collège Romain Rolland, Bagneux) et Yoan Schaffner (collège Louise Michel, Corbeil Essonne)

Axe 4. Imaginaire, contes et légendes

”Cet axe emmène les élèves à la découverte des spécificités culturelles des pays anglophones à travers l’imaginaire et la fiction, ou comment identifier, connaître et retravailler quelques motifs récurrents de la littérature de langue anglaise.” (Programme d’anglais pour les classes de collège, niveau 6^{ème}, 2025)

Objet d’étude 2. L’Irlande, terre de mythes et de légendes

”Terre de mythes et de légendes, des leprechauns ou des rondes de sorcières, l’Irlande regorge de mythes et de héros : qu’il s’agisse de Cu Chulainn, de Fionn Mac Cumhaill et la chaussée des géants, d’Oisin et la légende de Tir na nOg. Comment et sous quelle forme ces héros fictifs traversent-ils les époques ?” (Exemples pour la mise en œuvre des programmes, Collège, Anglais, Repères culturels : objets d’étude possibles, 2025)

Problématique : How do Irish legends take root in the local landscape?

Tâche finale : Rédiger un extrait du bestiaire “*Irish Creatures and How to Find Them*” à l’intention des chasseurs de monstres afin de les aider à mieux reconnaître les différentes espèces et leurs spécificités.

Write an extract from the bestiary “Irish Creatures and How to Find Them” for monster hunters to help them better recognize the different species and their specificities.

Objectifs culturels de la séquence :

- Découvrir des créatures du folklore gaélique
- Découvrir les espaces naturels associés aux légendes irlandaises.

Objectifs lexicaux :

- Lexique des contes et légendes : *castle, underworld, spell, curse, enchantment, folk tale, myth, legend, fairy tale*
- Lexique des paysages : *sea, lake, wood, tide, river, meadows, fields, forest, loch*
- Lexique des animaux et des créatures : *dwarf, leprechaun, banshee, ghost, vampire, sea-creature, beast, fairy, giant, ogre, wolf, deer*
- Lexique de la description physique : *wild, fangs, fur, slimy, claws, hoof, fin, wings, legs*
- Rebrassage du lexique de la salle de classe : *copybook, pen, highlighter, classroom English...*

Objectifs grammaticaux :

- Le présent simple : connaître le présent des verbes les plus courant ainsi que les auxiliaires *be* et *have*, et manipuler la forme affirmative des verbes courants à la troisième personne du singulier (*it lives, it eats, it flies...*)
- L’expression de l’obligation avec **MUST** et **MUSN’T**
-

- Repérer certains suffixes pour dériver un nom en adjectif : *slime / slimy, giant / gigantic, ghost / ghostly...*
- Les prépositions de lieux : *towards, next to, behind, besides, between...*

Objectif phonologique :

- Prononciation des mots spécifiques à la séquence comme : *creature, Ireland, wolves, fairies, hunters, bloodthirsty...*
- Prononciation du “-s” à la troisième personne du singulier au présent.

Supports nécessaires pour réaliser la séquence :

- Vidéo d'introduction de la séquence : trailer du film *The Secret of Kells* réalisé par Tomm Moore et Nora Twomey (2009). Source : Rotten Tomatoes, “The Secret of Kells (2009) trailer #1 / MovieClips Classic Trailers”
https://www.youtube.com/watch?v=7UuUOXfiz9Q&ab_channel=RottenTomatoesClassicTrailers



- Extraits authentiques de livres traitant des légendes irlandaises et de chasseurs de monstres :
 - A *History of Irish Fairies* par Carolyn White, Carroll&Graff, publié en 2005
<https://www.amazon.fr/History-Irish-Fairies-Carolyn-White/dp/0786715391>
 - *The Origin and History of Irish Names of Places* par Patrick Weston Joyce, Longman Green & Co (London, New York and Bombay), publié en 1901
<https://archive.org/details/originhistoryofi21901joyc/page/n5/mode/2up>
 - *The O'Brien Book of Irish Fairy Tales and Legends* par Una Leavy et Susan Field, The O'Brien Press, 1996 <https://obrien.ie/the-obrien-book-of-irish-fairy-tales-and-legends>

Etape 1 : Welcome to the Academy!

Activité de découverte du thème et objectif lexical :

Document support : *The Secret of Kells* (2009) trailer #1 / MovieClips Classic Trailers”, Rotten Tomatoes
https://www.youtube.com/watch?v=7UuUOXfiz9Q&ab_channel=RottenTomatoesClassicTrailers

L'enseignante ou l'enseignant diffusera la bande-annonce du film *The Secret of Kells* réalisé par Tomm Moore et Nora Twomey (2009). Le but de ce visionnage sera de recueillir les premières impressions des élèves et de faire émerger le thème du chapitre et le lexique associé : *children, river, forest, wolves, magic, ghost, creatures, Ireland, etc.*

On proposera des répétitions chorales notamment sur les mots “*creatures*”, “*Ireland*”.

A l'issue de cette anticipation, l'enseignante ou l'enseignant présentera les objectifs de la séquence et la tâche finale.

Tâche finale : *"You are an intrepid monster hunter. You share your knowledge through the creation of new descriptions in the “bestiary” of the monster hunter academy to help future monster hunters find, recognize, and prepare your equipment against those creatures."*

Après cette introduction, l'enseignante ou l'enseignant proposera un exercice d'appariement lexical ou de flashcards dans lequel seront inclus le vocabulaire des animaux et celui des paysages.

Le lexique à travailler inclut :

- Description physique : *tall, small, enormous, gigantic, colourful, tooth/teeth, face*
- Champ lexical de la nature : *wolf/ves, fox, deer, snake, nature, plants, forest, river, landscape, tree, meadow, field, hill*
- Champ lexical de la magie : *magic, in the dark of the night, wizard, sorcerer, haunted*
- Verbes : *to meet, to help, to frighten, to discover*

On pourra s'appuyer sur des captures d'écran de la bande-annonce illustrant le lexique mentionné ci-dessus, ou utiliser une application comme Digiflashcards de la Digitale.

Lien vers la digitale : <https://ladigitale.dev/>

Lien vers Digiflashcards : <https://ladigitale.dev/digiflashcards/#/>

On pourra regarder la bande-annonce à nouveau, dans le but de faire remarquer aux élèves le contraste entre le monde des humains et la nature. Il est possible de faire un tableau avec une colonne *The human world* et une colonne *Nature* afin que les élèves puissent lister les éléments lexicaux. L'enseignante ou l'enseignant pourra proposer des catégories dans le tableau comme : *colours, animals, actions* afin de guider les élèves pour aider les élèves les moins avancés.

The human world	Nature
What can you see?	What can you see?
-	-
-	-
-	-

Voici un exemple d'exploitation du trailer The Secret of Kells :

The human world	Nature
What can you see? - Environment: village, city, gate, barrier - Objects: sword, candle, robe, bow and arrows - Emotions: scary, mysterious, puzzling	What can you see? - Animals: wolf/wolves, deer, fish, crow, butterfly - Environment: forest, river, sea, woods - Magic: fairies, magic stones, creatures

On rédigera alors la trace écrite, qui pourra être comme suit :

There is a war in the human world. A young boy enters a magical world. He meets a fairy in an enchanted forest. They discover a lot of animals like scary wolves, a deer, butterflies and a fish. The magical forest is colourful, frightening, green and calm.

Activité 2 :

L'enseignante ou l'enseignant introduira la scénarisation du chapitre à savoir que les élèves doivent se projeter en tant que Chasseur de monstres gaéliques à la façon du livre *Fantastic Beasts and How to Find Them* de J.K Rowling.

You've just arrived at the monster hunter academy. Your first lesson is to discover the characteristics of magical creatures in order to hunt them.

L'enseignante ou l'enseignant commencera par demander quelles créatures irlandaises les élèves connaissent déjà.

On s'appuiera ensuite sur le vocabulaire de l'étape 1 (comme *ghost, magic, forest, wolves...*) afin d'introduire les créatures de la séquence (*the Banshee, the Leprechaun, the Fairy, the Vampire, the Dullahan, Brownie the household fairy, and the Giant*) en proposant une activité pour associer les différentes images de créatures aux mots de vocabulaire.

Voici un exemple d'activité possible :

Irish Creatures and their specificities

Activity 1 : Match the words together :

Cute.	. Lourd
Ghostly.	. Léger
Shadowy.	. Espiègle
Gigantic.	. Sombre
Mischiefous .	. Gigantesque
Light .	. Visqueux / Gluant
Heavy .	. Fantomatique
Frightening.	. Mignon
Slimy.	. Effrayant

Activity 2 : Can you associate the creatures and the adjectives ?

Ex : *The Selkie is cute. The Leprechaun isn't heavy.*

IMAGE A INCLURE The Selkie	IMAGE A INCLURE The Fairies	IMAGE A INCLURE The Giant
IMAGE A INCLURE The Leprechaun	IMAGE A INCLURE The Vampire	IMAGE A INCLURE The Banshee

L'enseignante ou l'enseignant inclura des images de son choix dans le document.

L'enseignante ou l'enseignant proposera pour l'activité 2 une explicitation de l'utilisation de la négation avec la troisième personne du singulier au présent simple.

On proposera ensuite un travail sur la dérivation des noms en adjectifs. Adjectifs envisagés : *Giant/Gigantic, Shadow/Shadowy, Ghost/Ghostly, Slime/Slimy, Death/Deathly, Dead/Deadly*

What is the monster ? The monster is a ghost.

What is the characteristic of the monster ? The monster is ghostly.

The vampire is a creature from the shadows.

It lives in shadowy locations.

Dans un second temps, on prévoira un jeu de mémorisation où les élèves se questionnent en binôme et trouvent les adjectifs associés aux créatures et vice-versa.

En fin d'heure, on pourra proposer un temps rituel de récapitulation comme poser la question :

- Quels sont les 3 mots les plus importants d'aujourd'hui ?
- Quels sont les points importants à retenir ?
- De quoi vous souvenez-vous ?

Cette phase de rituel pourra être répétée à la fin de chaque séance.

Voici une présentation des créatures étudiées lors de la séquence. Ces descriptions sont distribuées en correction au fur et à mesure de la séquence. A l'issue de l'activité qui précède, l'enseignant ou l'enseignante donnera la description des créatures étudiées (ici Selkie, Fairies, Giant, Leprechaun, Vampire, Banshee).

Banshee : *I am the Banshee. I come from Celtic countries and now, I live in Ireland. I live next to graveyards. I haunt people during the night. "White Lady of Sorrow, some people name her, and Lady of Death".*

(*A history of Irish Fairies*, par Carolyn White, page 95.)

Vampire : *I am the Vampire. I come from Northern Ireland. I am trapped in a cemetery. I am a dwarf but don't be fooled by my appearance. I am bloodthirsty. I hunt people at night. "This dwarf [is] a magician, and a dreadful tyrant."*

(*The Origin and History of Irish Names of Places*, Patrick Weston Joyce, page 319)

The Leprechaun : *I wear green clothes and I am mischievous. You may find my treasure at the end of a rainbow. You can find me in the beautiful Irish meadows and all around Ireland!*

(Proposition de texte par les auteurs.)

The Fairies : *I might be nice, or naughty. I live in the forest, in the meadows, or even underground or under a rock! Irish people call me “Sidhe” (pronounced Shee). There exist entrances to our world in the tombs, caves, forts, even hollow trees!*

(Proposition de texte par l'enseignante ou l'enseignant.)

Dullahan : *I am one of the Irish fairies. I have burning eyes and a twisted smile. I ride a dark horse. I roam the Irish countryside but I am rarely seen. I'm a bad omen! If my horse stops, someone must die...*

(Proposition de texte par les auteurs.)

Brownies (household fairies) : *I look like a goblin and I live in Irish households all round the country. I might be next to you right now! At night, I go out and I help humans with their chores. In exchange, they give me some food. They place it near the hearth of the house. If I am disappointed, I will leave your house!*

(Proposition de texte par les auteurs.)

Giant : *I am a giant and I live near the sea. I have big feet and massive hands. I am a nice Giant, I am very friendly and I love humans. With them, I started to construct a bridge between Ireland and Scotland : the Giant Causeway. “Fionn Mac Cumhail [is] jumping over trees, diving from mountains-tops, smashing great stones with his bare hands”*

(The O'Brien Book of Irish Fairy Tales and Legends, par Una Leavy and Susan Field, p. 55.)

The Selkie : *I am a Selkie. I live close to the sea. If you hear my voice, be fearful. When I am on solid ground, I am a gorgeous, young woman. Under the sea, I turn into a wild demon with a tail and claws.*

(Proposition de texte par les auteurs.)

Etape 2 : Practical Work

L'enseignante ou l'enseignant commencera par annoncer la scénarisation de la séance.

Scénarisation en français : Pour vous lancer dans la chasse aux créatures, vous devez être capables de les identifier à partir d'une description. Lisez le modèle puis essayez de reconnaître des créatures grâce à des indices.

Consigne donnée aux élèves : *To hunt creatures, use a description to identify them. Read the example, then try to recognize creatures using clues.*

L'enseignante ou l'enseignant pourra s'inspirer de descriptions comme celles présentes dans le livre *Fantastic Beasts and Where to Find them*, par J.K. Rowling en 2001, ou alors utiliser les descriptions proposées précédemment et les étoffer.

Ces références permettent de retrouver le livre et les descriptions mentionnées ci-dessus.

Source : Amazon.co.uk - J.K. Rowling (Author), Olivia Lomenech Gill (Illustrator), *Fantastic Beasts and Where to Find Them: Illustrated Edition*, reading samples.

Un rebrassage du point grammatical sur la dérivation des noms en adjectifs sera fait en début de séance.

Activité 1 : L'enseignante ou l'enseignant proposera des tableaux anonymisés de créatures et de leurs caractéristiques (voir tableau ci-dessous). Des tableaux différents sont distribués dans la classe afin d'anticiper l'activité 2 en permettant aux élèves de travailler sur des créatures différentes.

A la manière d'un chasseur de monstres qui piste une créature en récupérant des informations, on proposera aux élèves de retrouver la nature de leur créature en analysant ses caractéristiques.

On pourra proposer les tableaux des créatures proposées de l'étape 1 : *Leprechaun, Vampire, Giant, Fairies, Selkie, Banshee*. Des tableaux sont proposés dans les documents de la séquence, mais l'enseignante ou l'enseignant pourra créer les siens.

Voici un exemple de tableau que l'on peut proposer aux élèves, avec ici l'exemple du Phoenix que l'on peut retrouver dans le livre *Fantastic Beasts and Where to Find them*.

First Creature : Can you guess who I am ?

	I am	I'm not	I have	I don't have
Scary		X		
Nice	X			
Human like		X		
Animal like	X			
Feathers			X	
A Hat				X
Fiery	X			

On demandera aux élèves de rédiger des descriptions simples à partir de ces tableaux. Ils travaillent à ce moment-là la description simple en mobilisant l'emploi de BE et HAVE.

Exemple de production : *The creature isn't scary and doesn't look like a human. It is nice and animal-like. The creature has feathers, but doesn't have a hat. The creature is fiery. It is the phoenix.*

Mise en commun de l'activité 1 : À partir des descriptions réalisées par les élèves, l'enseignante ou l'enseignant demandera les mots clefs associés aux créatures. On écrira au tableau ces mots nouveaux, et l'enseignante ou l'enseignant fera une répétition chorale, puis interrogera les élèves en individuel pour travailler la prononciation.

Ici, le lexique nouveau comprend : *fiery, human-like, feathers, beak, wings, scary, greedy, joyous*, ainsi que toutes nouvelles expressions éventuelles choisies par l'enseignante ou l'enseignant pour élaborer les tableaux anonymes.

L'enseignante ou l'enseignant interrogera ensuite les élèves pour qu'ils puissent partager leur description avec le reste de la classe. A partir de ces propositions, on corrigera les éventuelles erreurs et on rédigera une trace écrite commune, qui pourrait ressembler à ce qui suit :

The phoenix is a fiery bird. It has feathers. The Banshee is a scary creature. It lives in the shadows. The Selkie is a human-like creature. Leprechauns are famous Irish creatures. They are greedy and joyous.

Activité 2 : Lors de cet exercice, les élèves réutilisent leurs productions pour répondre aux questions de leurs camarades, qui vont chercher à deviner le sujet de leur description.

L'enseignante ou l'enseignant fera alors le point sur le présent simple et la forme interrogative. On introduira la formulation simple : “*Is your creature + adjetif ?*” et “*Does it have + élément physique ?*”

Exemple : *Is your creature fiery ? Does it have feathers ?*

L'enseignante ou l'enseignant indiquera alors aux élèves qu'ils doivent se lever, et poser des questions à leurs camarades pour deviner leur créature. On indiquera aux élèves quand ils doivent changer de binôme. Changer de binôme régulièrement permet aux élèves de diversifier le lexique qu'ils réutilisent.

A la fin des deux activités, l'enseignante ou l'enseignant proposera aux élèves de s'auto-évaluer pour savoir quels sont ses objectifs à travailler ou à approfondir.

Retrouver et présenter sa créature

	A améliorer	Assez bien	Très facilement
Je comprends les questions qu'on me pose.			
Je sais rédiger la description de ma créature en anglais.			
Je sais répondre tout en anglais lors des échanges avec mes camarades.			
Je sais prononcer le vocabulaire lié aux créatures			
J'arrive à me faire comprendre par mes camarades			

Ce que je sais faire :

Ce que je dois améliorer à l'écrit ou à l'oral :

Temps rituel de récapitulation.

Etape 3 : Your first mission

Après avoir étudié les caractéristiques des créatures à l'école des chasseurs de monstres, les élèves chasseurs de monstres vont s'aventurer à l'extérieur pour découvrir les créatures dans leurs environnements.

Scénarisation :

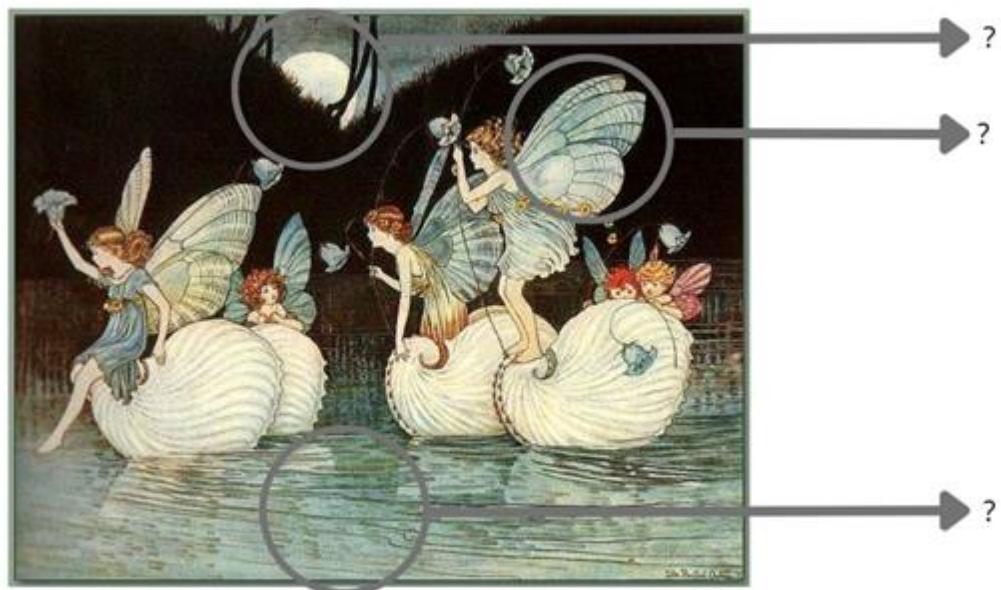
After studying the characteristics of the creatures at the school for creature hunters, the students are going outside to discover where they live. Are you ready to go creature hunting?

Activité 1 : rituel de mémorisation

La phase de rituel permet une vérification du lexique assimilé lors de la séance précédente.

Afin de se remémorer les créatures et le lexique, l'enseignante ou l'enseignant pourra proposer aux élèves une activité de rebrassage lexical dans laquelle les élèves doivent retrouver les éléments de lexique fléchés.

Voici un exemple de document que l'enseignant ou l'enseignante pourra proposer avec pour objectif de retrouver les mots “*moon - wings - lake/water - fairies*”:



Source : 'Fairy Islands' from the book *Elves and Fairies*, 1916, by Ida Rentoul Outhwaite, https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:%27Fairy_Islands%27_from_the_book_Elves_and_Fairies_1916_by_Ida_Rentoul_Outhwaite.jpg

L'enseignante ou l'enseignant produira un diaporama comprenant des images de son choix permettant rebrasser le lexique travaillé précédemment.

Activité 2 : jeu de piste en classe pour découvrir l'environnement des créatures

Le jeu de piste s'appuie sur une compréhension de l'écrit qui a pour objectif de faire découvrir l'environnement des créatures propres à la culture irlandaise. Les élèves apprennent aussi à remplir une carte d'identité avec des informations qu'ils pourront réutiliser lors de la rédaction de la tâche finale. De plus, cette activité permet de travailler le lexique des lieux naturels (ex : *woods, trees, meadows, field, darkness, graveyard, sea, beach...*).

Il est nécessaire d'effectuer un bref travail d'anticipation sur la révision des prépositions de lieux qui seront utilisées dans les indices. *towards, next to, besides, between* sont des exemples importants à revoir. Ce travail d'anticipation permet aussi d'introduire le vocabulaire des différents environnements des créatures (*sea, coast, woods, meadows, hills, caves, countryside, bridge...*). L'enseignante ou l'enseignant pourra proposer un diaporama avec différentes images présentant les lieux et les créatures qui seront utiles aux élèves lors du jeu de piste. On pourra proposer un jeu de *matching* entre les images et des éléments lexicaux.

Pour réaliser ce jeu de piste, on formera des groupes et on donnera aux élèves une des cartes "éléments" auxquelles sont associées les monstres : *Water, Earth/Woods, Darkness*. Il est proposé ci-après un exemple de carte élément utilisable, ainsi qu'un exemple de "jeu de piste" que l'enseignante ou l'enseignant adaptera à la disposition de sa salle de classe.

Les élèves peuvent aussi choisir leur élément s'ils répondent à une question de vocabulaire – par exemple : *What's the English for "Crocs"?*

Les élèves lisent l'indice présent sur la carte élément :

Your creature likes to swim in the sea. Walk towards table n°1.

Ils retrouvent ainsi un indice à la table n°1 sur la description de la créature qu'ils suivent. S'ensuit un second indice court :

If your creature is slimy, go to the table next to the window.

Les élèves arrivent ainsi à leur destination et leur créature est révélée avec sa description et son environnement.

*I am a Selkie. I live **close to the sea, near the coast**. If you hear my voice, be fearful. **In the depths, I turn into a wild demon. On solid ground, I'm a gorgeous woman.***

Les élèves mémorisent les éléments de l'environnement de la créature. Ils retournent à leur place et remplissent une carte d'identité de la créature en utilisant les prépositions de lieu.

Exemple de carte d'identité que l'on pourra proposer aux élèves :

	What is my name ? What do I look like ? I am /I am not a danger because... Where do I live ?
---	---

On pourra aussi proposer une version adaptée pour les élèves plus en difficulté :

	What is my name ? My name is ... What do I look like ? I am ... I have ... I wear ... I am /I am not a danger because... Where do I live ? I live near... I live in...
---	--

Lors de cette étape, l'enseignante ou l'enseignant agira en guide, et veillera à ce que les élèves se dirigent bien vers leurs créatures ("What's your element ? What's your creature ?").

Activité 3 : Préparer une présentation du kit essentiel pour observer la créature.

On demandera ensuite aux élèves de remplir un document créé par l'enseignante ou l'enseignant "Survival kit for creature hunting + Nom de la créature." On trouvera dans ce document d'un côté une image de chasseur de montres (par exemple tirée du film *Monster Hunter* de Paul W.S Anderson, https://www.imdb.com/fr/title/tt6475714/mediaviewer/rm2613101825/?ref_=tt_ph_3) et de l'autre côté la liste des éléments (*diving suit, boots, net, binoculars, torch, flashlight, hat, armor...*). Les élèves devront relier les mots de vocabulaire aux éléments.

Objectif grammatical : l'enseignante ou l'enseignant abordera ici l'utilisation de MUST et donnera un exemple de phrase modélisante : *The hunter MUST have a flashlight.*

Une répétition chorale de cette phrase sera réalisée afin de souligner la prononciation et l'accentuation de MUST dans la phrase.

Les élèves devront ensuite créer des phrases en utilisant MUST et l'associer à leur créature (Celle trouvée lors du jeu de piste) :

*The Selkie hunter must wear a diving suit.
The Banshee hunter must have a flashlight.*

Temps rituel de récapitulation.

Etape 4 – Tâche finale : *Pass on the torch*

Scénarisation : Vous êtes maintenant un(e) chasseur(euse) de monstre intrépide. Vous partagez votre savoir à travers la création de cartes d'identité dans le “bestiaire” de l'académie de chasseur de monstres pour indiquer aux futurs élèves où trouver ces créatures, comment les reconnaître, et comment s'équiper pour leur faire face.

You are now an intrepid monster hunter. You share what you know to help future monster hunters find, recognize, and prepare your outfit to fight creatures. For that, you have to create new descriptions in the academy's book “Irish Creatures and Where to Find Them”.

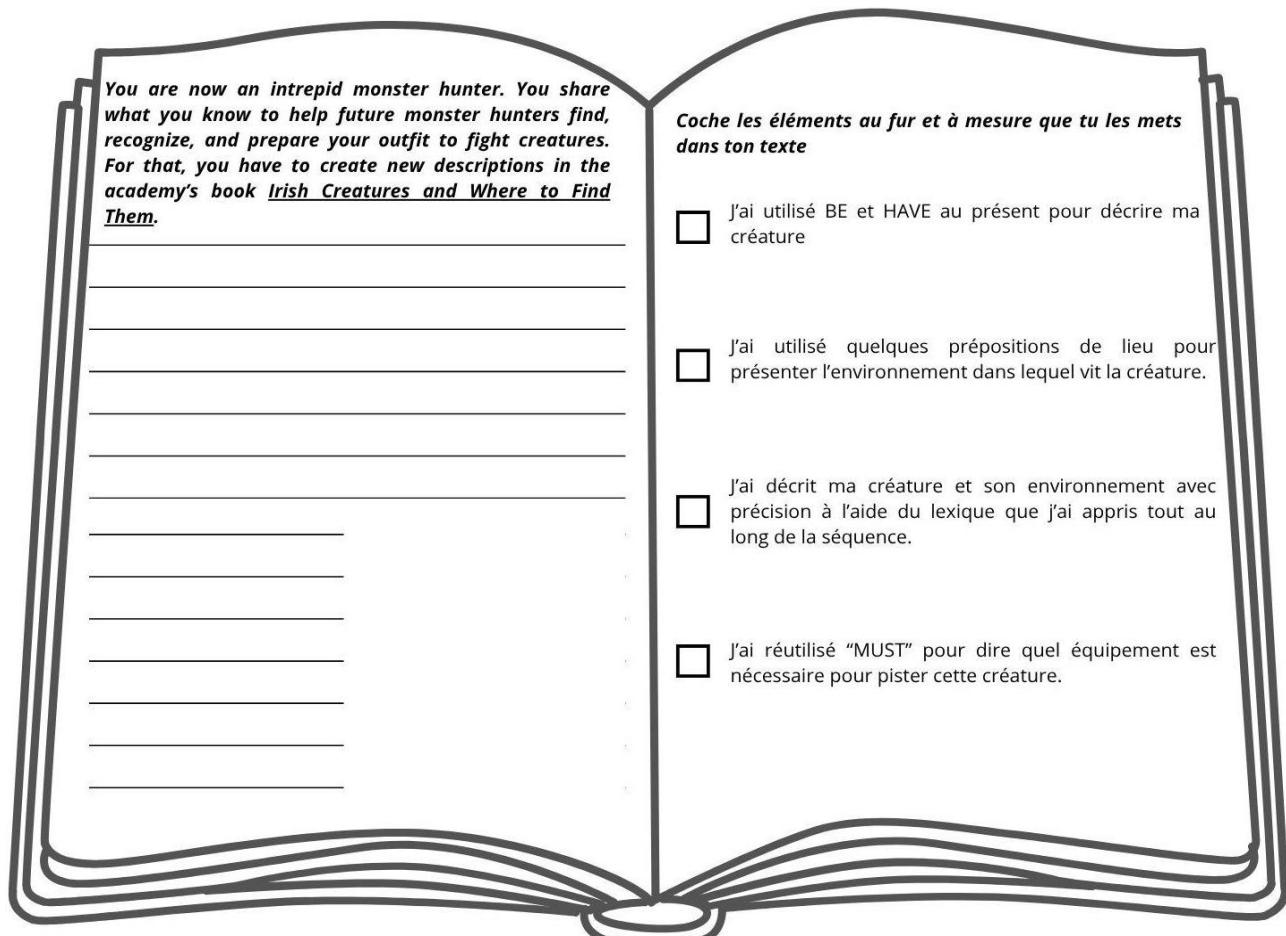
L'enseignante ou l'enseignant proposera une fiche de consignes :

To write your description in the book of the academy you must:

1. Use the vocabulary of the ID card of your creature to help you
2. Use the survival kit to describe what the hunter wears
3. Use the present tense.

A partir de ces rédactions, un carnet de chasseur de monstres répertoriant toutes ces expressions écrites peut être créé, imprimé, et donné aux élèves. La page de garde peut être réalisée par les élèves en cours, ou en séance d'arts plastiques en projet interdisciplinaire.

A partir de ces rédactions, un livre virtuel pourra être créé. Voici un exemple de fiche distribuée aux élèves lors de la préparation de la tâche finale :



En annexe : grille d'évaluation de la production écrite