

Cahier des charges

1. Principes du projet

Réaliser un livret A4 de 4 pages à partir d'un format A3 plié en deux et comprenant un roman-photos en anglais, un jeu de plateau « *Snakes&Ladders* » et une page de jeux.

2. Phases du projet

- Produire un roman-photos : page 1 du livret
Le roman-photo devra comporter un titre et 6 à 8 vignettes-photos. Il relatera une histoire fictive ayant pour lieu un centre équestre. Les élèves pourront s'inspirer des situations vécues lors des séances d'équitation et inventer, s'ils le souhaitent, une situation comique dans laquelle l'animal serait personnifié.
Au cours des 5 séances d'équitation, les élèves et leur enseignant/e prendront plusieurs photos du centre équestre ainsi que des activités menées autour du cheval (par exemple, l'arrivée au centre équestre, au manège/à la carrière, dans les écuries ou près des box, la nourriture et l'hygiène du cheval, sa morphologie, les interventions des instructeurs auprès des élèves, ...).
En classe, des dialogues entre élèves, entre l'enseignant/e et les élèves, entre les instructeurs et les élèves, sous forme de bulles de BD seront créés.
Les photos en couleurs ou en noir&blanc pourront être traitées de différentes façons : utilisées telles quelles, découpées pour n'en utiliser qu'une partie, retravaillées au feutre/peinture de couleur, découpées pour un montage, etc
- Créer une page de jeux et de devinettes : page 4 du livret
 - Mots mêlés avec une dizaine de mots à trouver (on pourra proposer les images correspondant aux mots cachés), → pour fabriquer des grilles : <http://www.puzzlemaker.school.discovery.com>
 - Inventer un/des virelangue/s (tongue twister/s),
 - Inventer une ou deux devinettes avec réponses,
 - Trouver un proverbe : → <http://www.anglaisfacile.com/free/proverbes-2.php>
 - Trouver un dicton ou une expression sur le thème du cheval,
 - Proposer un questionnaire de 5 questions environ avec des réponses vrai ou faux (true/false),
 - Remettre des mots/des phrases dans l'ordre,
 - Recomposer des mots coupés et les associer à des images,
 - Inventer une blague (a joke).
- Fabriquer un jeu de plateau : pages 2 et 3 du livret
Jeu de « ***Snakes and Ladders*** » comprenant :
 - une planche de jeu de 100 cases (10x10), numérotées de 1 à 100,
 - des échelles et des serpents à placer librement sur la planche de jeu,
 - une règle du jeu en français,
 - une série thématique '*About horses cards*' de 16 cartes jaunes,
 - une série thématique '*Places and actions cards*' de 16 cartes vertes.
 - **Série 1** : '*About horses*' (autour du cheval)
 - ◆ Les parties du corps – '*Body parts*' : *nostrils, tail, back, mane, legs, hoof/ves,*
 - ◆ La nourriture – '*Food*' : *oats, hay, grass,*
 - ◆ L'équipement – '*The equipment*' : *saddle, reins, halter, horseshoe, riding cap, riding boots, brush.*
 - **Série 2** : '*Places and actions*' (Lieux et verbes d'action)
 - ◆ Les lieux – '*Places*' : *paddock, ring, indoor riding school, outdoor riding school, loose box, stable, stall, track,*
 - ◆ Les actions – '*Actions*' : *groom, pat, spur on, ride, feed, walk, trot, galop*