

ACTIVITES POUR COMPRENDRE

GARDER EN MEMOIRE CE QUE PRECONISENT LES PROGRAMMES

Cycle 2 Comprendre l'oral

Apprendre une seconde langue vivante, c'est une ouverture à d'autres sons, d'autres mots. C'est un état d'esprit fait de curiosité et d'audace car c'est **accepter de ne pas (tout) comprendre et de s'exprimer imparfaitement.**

Cycle 3

Niveau A1 - Les supports d'écoute (enregistrements audio-vidéo, prises de parole en classe...) sont de très courte durée.

Niveau A2 - Les supports d'écoute sont plus variés (conversations, informations, publicités, fictions...) et moins courts qu'au niveau A1, mais n'excèdent pas une minute.

Il est important de prévoir une situation sans ambiguïté permettant aux élèves de s'appuyer sur divers indices pour la compréhension (visuels, sonores, kinesthésiques). Un exemple avec [les vidéos Total physical response, action stories. Learning new words](#) en ligne sur You tube.

Éléments paralinguistiques très importants On peut leur fournir un « code » implicite qui leur permette de comprendre que l'on va découvrir un nouveau fait de langue et ce, sans avoir recours à la langue maternelle.

Ainsi, les élèves mobilisent toute leur attention pour découvrir la fonction nouvelle. Ils construisent du sens et émettent des hypothèses à l'aide d'indices :

- Sonores (enregistrement audio, bruits)
- Visuels (flashcards, objets, marionnette)
- Gestuelle, mimiques

Remarques générales

1 – Nombre de mots maximum pour un élève de cycle 2 : 5 nouveaux suffisent. On peut y ajouter un ou deux mots transparents. Nombre de mots maximum pour un élève de cycle 3 : 8 mots nouveaux suffisent. On peut y ajouter un ou deux mots transparents. Lorsque l'on présente les mots on le fait en deux fois. D'abord, mémorisation de 4 mots puis les 4 autres.

2 – Privilégier la mémorisation de phrases : ne pas se limiter à faire mémoriser un stock de mots dont on ne fera rien pour communiquer.

3 - Ne pas faire mémoriser avec une entrée par l'écrit :

- risques de confusion phonologique. La correspondance phonie/graphie sera travaillée lorsque la structure orale sera parfaitement maîtrisée en production orale.

- l'élève sera concentré sur le déchiffrage et ne fera pas d'effort de mémorisation en compréhension ou en production orale. Il lira en français : le « mauvais accent » de nos élèves est souvent dû à l'introduction de l'écrit trop précoce.

ACTIVITES POUR COMPRENDRE

PRESENTER UN CHANT AVEC GESTES

With action games and songs (Head & Shoulders – Hokey Pokey)

- 1/ Faire écouter la chanson. Demander aux élèves de repérer des éléments connus.
- 2/ Chanter et mimer en même temps.
- 3/ Chanter sans le mime
- 4/ Dire la chanson de différentes façons : voix faible, grave, aiguë...
- 5/ Chanter avec son et gestes
- 6/ Chanter la chanson sans le son. Juste articuler exagérément. Les élèves mettent le son
- 7/ On scinde la classe en deux : on fait répéter la moitié de la classe, puis l'autre. Puis rangée par rangée ou groupe par groupe. On peut faire répéter 2 ou 3 élèves de façon individuelle mais pas plus sinon on laisse le groupe entier.

ACTIVITES POUR COMPRENDRE

PRESENTER UN ALBUM DE JEUNESSE, UN CHANT, UNE VIDEO

ECOUTE ACTIVE - Toujours présenter le support (album, chant illustré, vidéo) SANS LES IMAGES.

1^{ère} écoute

Montrer la première de couverture de l'album aux élèves mais pas le contenu. Faire écouter le début de l'album sans les images et demander aux élèves de prendre des indices, de repérer des mots qu'ils connaissent.

2^{ème} écoute

Consigne : quand on pense reconnaître un mot on lève le doigt ; le maître arrête alors la piste audio et l'élève dit le mot. On répète alors collectivement le mot sans le traduire.

Les phases suivantes :

soit on découvre l'album de façon chronologique. L'album est le support pour apprendre (séquence The Very Hungry Caterpillar, Pete The cat)
soit on met l'album de côté. « Nous allons maintenant apprendre des choses qui nous permettront de tout comprendre lors de la dernière séance. » On travaille de façon décrochée le lexique et les structures langagières de l'album. Lors de la dernière séance, on reprend l'album.

1^{ère} lecture : écoute de l'album SANS LES IMAGES. On remontre la 1^{ère} de couverture. On lit l'album sans les images. Environ un bon tiers des élèves ont compris. On leur demande en français ce qu'ils ont compris. Le maître ne dit rien, ne valide pas pour l'instant. C'est la découverte de l'album avec les images qui validera la compréhension lors de la 3^{ème} lecture.

2^{ème} lecture : écoute ACTIVE de l'album SANS LES IMAGES. On donne des FC aux élèves. Dès qu'ils reconnaissent un mot ou une phrase qui correspond à la FC ils la lèvent. Le maître peut alors vérifier la compréhension. On leur demande en français ce qu'ils ont compris. Le maître ne dit rien, ne valide pas pour l'instant.

3^{ème} lecture : on fait écouter l'album avec les images. C'est la découverte de l'album avec les images qui valide la compréhension.

ACTIVITES POUR COMPRENDRE ET MEMORISER

PRESENTER DES FLASHCARDS (FC)

Présenter 8 FC maximum. D'abord 4 puis 4 autres.

1/ toujours dans le même ordre. Le maître présente les FC avec gestes. Les E sont en CO (compréhension orale).

-
- quand on a présenté la 2^{ème} FC on redit la 1^{ère} puis la 2^{ème}
- quand on a présenté la 3^{ème} FC on redit la 1^{ère} puis la 2^{ème} puis la 3^{ème}
- etc...

2/ toujours dans le même ordre. Le maître présente les FC avec gestes. Les E sont en PO (production orale) en répétant et en mimant.

3/ toujours dans le même ordre. Le maître présente les FC SANS gestes. Les élèves miment et parlent.

4/ idem dans le désordre

5/ le maître articule sans le son. Les élèves mettent le son et les gestes.

6/ le maître dit les F dans l'ordre et tape 3 fois dans ses mains entre chaque mot

7/ On scinde la classe en deux : on fait répéter la moitié de la classe, puis l'autre. Puis rangée par rangée ou groupe par groupe. On peut faire répéter 2 ou 3 élèves de façon individuelle mais pas plus sinon on laisse le groupe entier.

ACTIVITES POUR COMPRENDRE ET MEMORISER

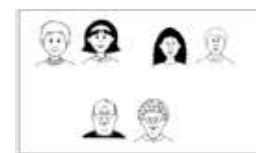
Après avoir présenté les FC oralement, les faire mémoriser.

The Magic Eye

1/ Après avoir présenté les FC oralement, les faire mémoriser « à l'aveugle ».



2/ Demander aux élèves de redécouvrir au fur et à mesure les cartes mémorisées.



3/ Mélanger les FC et les redire dans le désordre

The Magic Eye – variante

Afficher et nommer les FC dans un ordre. Enlever une carte au hasard et renommer les FC comme si la FC était encore présente. Etc...

Listen and move !

Matériel : grandes FC

Dispositif :

- En collectif
- salle de classe : répartir les FC dans la classe.
- salle polyvalente ou cour : répartir les FC dans des cerceaux

Note pour l'enseignant : nommer une FC et demander aux élèves, chacun leur tour, d'aller se placer autour du cerceau correspondant ou devant la FC correspondante.

Consigne : la dire en anglais en mimant « **listen ! and move to the right FC.** »



Variable : une fois les élèves autour du cerceau, passer devant chaque cerceau, leur redire la phrase correspondant à la FC et faire répéter les élèves en boucle. *Un exemple d'approche multisensorielle d'un album* :

<https://www.reseau-canope.fr/bsd/sequence.aspx?bloc=397018>

The right choice / Bring....

Matériel : grandes ou mini FC ou objets

Dispositif :

- 2 équipes
- salle de classe : répartir les FC ou objets sur une table.

Note pour l'enseignant : un élève de chaque équipe vient à son tour et doit montrer ou prendre l'objet désigné par le maître.

Variable : proposer une chasse au trésor avec émetteur et récepteur du message. Autre activité *Treasure Hunt*

Steal the bacon! Go and get it!

Matériel : grandes ou mini FC ou objets

Dispositif :

- 2 équipes en ligne face à face. Au milieu un objet ou foulard
- Jeu de cour comme le béré.

Note pour l'enseignant : Par ex. avec les couleurs :

Les élèves sont répartis sur 2 lignes opposées. Chaque élève reçoit une FC de couleur. Toute la classe crie « What colour is this ? » Le maitre dit une couleur. Les 2 élèves qui ont la couleur vont prendre le foulard qui est au milieu.



ECOUTE ACTIVE

Listen and show me!

Put your card up when you hear the word!

Matériel : mini FC

Dispositif :

- Collectif
- les élèves ont des flashcards devant eux sur leur table. Si vous avez vu ensemble 10 mots, ne donner que 4 ou 5 FC à chaque élève.

Note pour l'enseignant : donner mini flashcards aux élèves. Enoncer les mots ou les phrases / raconter une histoire / faire écouter une chanson : quand les élèves entendent le mot de leur carte, ils la lèvent

Touch the card!**Matériel** : grandes FC**Dispositif** :

- Fixer les flashcards au tableau.
- 2 équipes en file indienne en ligne face au tableau.
- Ce sera l'élève en tête de file qui fera l'action. Il ira ensuite à la queue.
- Lorsque chaque élève est passé 2 fois il retourne s'asseoir.

Note pour l'enseignant : mettre les élèves en biais de façon à ce que chaque élève voie bien le tableau.

L'enseignant nomme une FC. Le 1^{er} des 2 élèves qui touche la carte remporte le point.

Consigne : « You are team A. You are team B ». Dessiner en le disant un tableau pour compter les points.

A	B

Point to the card!**Matériel** : grandes FC**Dispositif** :

- positionner les flashcards à différents endroits de la classe.
- collectif.

Note pour l'enseignant : Demander aux élèves de pointer le doigt vers la flashcard correspondant au mot prononcé.

Dictation

Matériel :

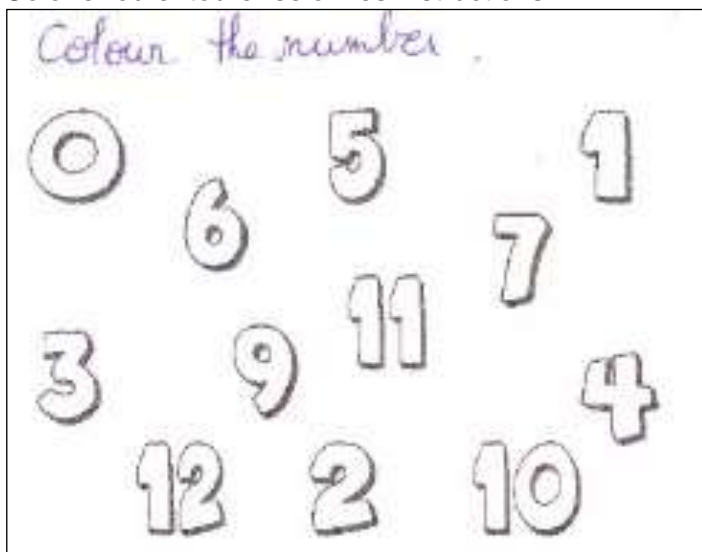
- une fiche par élève ou pour deux
- toutes les FC au tableau

Dispositif :

- collectif.

Note pour l'enseignant :

Colorier ou entourer selon les instructions



“colour number 4, red ! ou “ circle number 5”

ECOUTE ACTIVE

Put in the right order

Matériel :

- mini FC : 4 ou 5 mini FC par élève
- toutes les FC au tableau

Dispositif :

- collectif.

Note pour l'enseignant :

Les élèves ont des flashcards devant eux.

Enoncer une suite de mots ou de phrases correspondant aux FC.

Ou bien faire écouter un chant ou un album.

Les élèves ordonnent les images sur leurs bureaux en écoutant activement.

A la fin on reconstitue collectivement en renommant collectivement les FC dans l'ordre.

True or false

Matériel : grandes FC

Dispositif :

- positionner les flashcards au tableau.
- collectif.

Note pour l'enseignant : le maître tire ou montre une carte et la nomme. Les élèves répondent *true* ou *false*.

Variable : avec tableau à double entrée

	A	B	C	D
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Le maître nomme une case « A2 ! It's a cat ! » True or False ?

Variable : avec numérotation

1	2	3	4
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Le maître nomme une case « 2 ! It's a cat ! » True or False ?

True / False Game

Matériel : grandes FC

Dispositif :

2 chaises au milieu de la classe : une chaise TRUE et une chaise FALSE.

2 équipes de 12 : chaque élève de chaque équipe a un n° de 1 à 12.

Note pour l'enseignant :

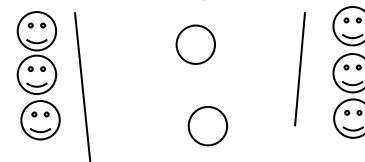
Lever une carte, la nommer et appeler un numéro. « A peach...number 2 ».

Si la carte représente une pêche, les deux n°2 vont s'asseoir sur la chaise TRUE. Si c'est faux, ils vont s'asseoir sur la chaise FALSE.

1 point pour le plus rapide.

Lorsque le joueur est assis sur la chaise il doit nommer la carte. Un point supplémentaire est donné pour une réponse correcte. Si c'est une pêche, il répète correctement. Si c'est un éléphant il doit le nommer.

Placer 1 chaise au milieu de la classe. 2 lignes de part et d'autre de la chaise avec les élèves placés le long de la ligne.



VARIABLE 1 : Le même jeu est possible sans carte en disant des vérités ou contre vérités sur la classe. Exemple : **Joe's wearing a red pullover. Spiders have ten legs. It's three o'clock.**

VARIABLE 2 : une équipe est l'équipe TRUE. L'autre est l'équipe FALSE. Les élèves doivent répondre à des affirmations. Si c'est vrai, un élève de l'équipe TRUE doit traverser la ligne et s'asseoir sur la chaise. Si c'est faux, c'est un membre de l'équipe FALSE qui le fait. Ceci se joue doucement sans précipitation. « **There is no hurry. You can go and seat down slowly.** » Les joueurs qui traversent la ligne par erreur perdent un point.

Listen and number!

Matériel : grandes FC

Dispositif :

- positionner les flashcards au tableau et les numéroter.
- collectif.

Note pour l'enseignant :

Oraliser les images dans le désordre.

Les élèves écrivent les numéros sur leur ardoise. (*éval formative*)

Variable :

Mimer l'action de la flashcard numérotée.

Les élèves doivent écrire le n° correspondant à la flashcard sur leur ardoise.

Bingo (loto)

Matériel : 1 grille de bingo par élève ou par deux

- avec image correspondant à un mot
- image correspondant à une phrase
- images et mots ou phrases mélangés

Dispositif :

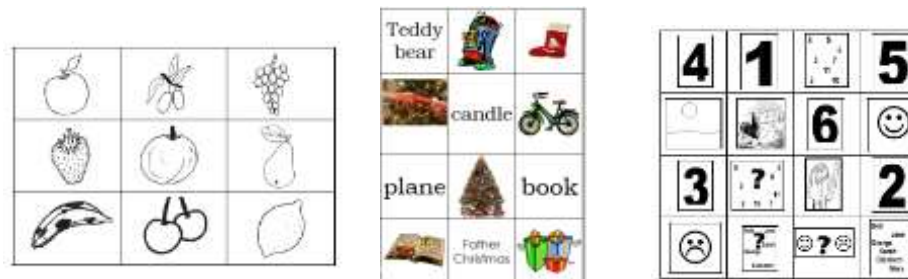
- Se joue en collectif FC au tableau, le maître mène le jeu
- puis un élève mène le jeu collectif
- puis en autonomie en groupe de 4 à 5 élèves avec 1 leader et des joueurs.

Note pour l'enseignant :

A faire pour toute sorte de vocabulaire (dessins, nombres, couleurs, animaux, actions...)

On peut mélanger l'écrit et les images pour le cycle 3.

On peut coller la feuille de bingo dans le cahier



ACTIVITES POUR VERIFIER ET S'ENTRAINER A LA COMPREHENSION EN AUTONOMIE

<http://www.jerevise.net/>



<http://www.mes-games.com/>



<https://learningapps.org/>

Ce site permet de créer vos propres exercices pour que vos élèves révisent en autonomie. **Site collaboratif** : vous pouvez également consulter le travail de collègues, télécharger leur applis et les modifier.



<http://www.learningchocolate.com/>

Attention à l'écrit pour les cycle 2



Memory Game

Matériel : lot de mini FC en double exemplaires

Dispositif :

- Se joue à deux (*pair work*).

Note pour l'enseignant :

Faire le jeu d'abord collectivement avec un binôme « témoin »

Les élèves doivent nommer la carte à chaque fois qu'ils la retournent.

On peut proposer uniquement des images

ou bien des images en correspondance avec mots

ou bien que des mots

ou bien la question et la réponse correspondant

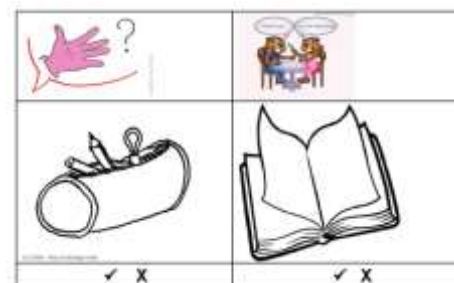
Treasure hunt

Matériel : grandes ou mini FC ou objets

Dispositif :

- Se joue avec 3 binômes (*pair work*).
- salle de classe : répartir les FC ou objets sur une table.

Note pour l'enseignant : chasse au trésor avec émetteur et récepteur du message. Donner à chaque paire une liste d'objets à trouver dans la classe.



Le binôme A donne cette carte au binôme B en posant la question « **Can I have your pencil case and a book, please?** ». B va demander, SANS MONTRER LA CARTE, au binôme C « **Can I have your pencil case and a book, please?** ». Le binôme C répond « here you are ! ». Le binôme B rapporte les objets au binôme A qui valide ou pas les réponses avec le tick ✓ or cross X.

Variable : proposer de rapporter plus 2 objets / indiquer la couleur des objets.

Repeat if it's true

Matériel : grandes FC

Dispositif :

- Se joue à deux (*pair work*).

Note pour l'enseignant :

Le maître nomme les FC. S'il nomme correctement la FC, les élèves répètent. S'il ne nomme pas correctement la FC, les élèves ne répètent pas. On entend parfois une petite voix isolée...

Maze

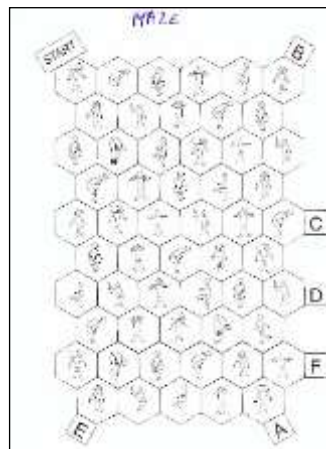
Matériel : grandes FC

Dispositif :

- Se joue en collectif FC au tableau, le maître mène le jeu
- puis un élève mène le jeu collectif
- puis en autonomie en groupe de 4 à 5 élèves avec 1 leader et des joueurs.

Note pour l'enseignant : labyrinthe avec flashcards pour mots de vocabulaire ou phrase. Le maître indique le chemin à suivre en énumérant les cartes du maze.

Put your finger on START ! Concentrate ! Les élèves doivent dire s'ils arrivent à **A, B or C**.



Kim's game

Matériel : grandes FC

Dispositif :

- Se joue en collectif FC au tableau, le maitre mène le jeu
- puis un élève mène le jeu collectif
- puis en autonomie en groupe de 4 à 5 élèves avec 1 leader et des joueurs.

Note pour l'enseignant :

Fixer au tableau. Enumérer les FC.

Close your eyes.

Open your eyes. What's missing?

Les élèves ferment les yeux. Ils doivent nommer la carte enlevée.

Un élève vient au tableau et prend la place du maitre.

Ce jeu peut se faire en groupe de 4 élèves avec un leader et 3 joueurs.

What's missing?

Matériel : grandes FC

Dispositif :

- Se joue en collectif FC au tableau, le maitre mène le jeu
- puis un élève mène le jeu collectif
- puis en autonomie en groupe de 4 à 5 élèves avec 1 leader et des joueurs.

Note pour l'enseignant :

Oraliser la série de cartes affichées au tableau à l'exception d'une.

Les élèves doivent annoncer celle qui n'a pas été prononcée.

Swap places

Matériel : 10 à 12 paires de mini FC (en fonction du nombre d'élèves)

Flashcards en double exemplaire.

Dispositif :

- Se joue en collectif en rond

Note pour l'enseignant :

Le maître nomme les FC. S'il nomme correctement la FC, les élèves répètent. S'il ne nomme pas correctement la FC, les élèves ne répètent pas.

On entend parfois une petite voix isolée...

Distribuer les cartes aux élèves répartis en cercle. La maîtresse au milieu.

Elle énonce une carte. Les élèves qui ont la carte doivent échanger de place au plus vite en passant par le milieu.

La maîtresse prend la place de l'un des 2.

Celui qui se retrouve au milieu donne la carte à la maîtresse puis doit énoncer une carte à son tour. Ainsi de suite...

Laisser l'ensemble des FC visibles quelque part pour que les élèves puissent visualiser les formulations possibles.

Variante de Swap Places ⇨ Fruit Salad

Former un cercle de 5/7 élèves, assis sur une chaise.

Chacun d'entre eux tient une FC.

Un élève, au milieu du cercle formé par ses camarades, appelle : " strawberry and apple " (ex pour le thème des fruits). L

es 2 élèves ayant les cartes correspondantes doivent changer de place (swap places).

Quand il le souhaite, l'élève placé au centre appelle « fruit salad », tous les élèves changent alors de place.

L'élève central en profite pour prendre une chaise, celui resté debout devient meneur.

ACTIVITES POUR FAIRE PARLER LES ELEVES

Happy Families

Matériel : jeu des 7 familles en français. Utiliser uniquement 4 familles de 4 à 6 membres. Sinon le jeu sera trop long.

Dispositif :

- Se joue en groupe. Faire une simulation en collectif avant et bien se mettre d'accord sur la règle du jeu avant de démarrer.

ACTIVITES POUR FAIRE PARLER LES ELEVES

Right or wrong

Matériel : grandes FC

Dispositif :

- Se joue en collectif FC au tableau, le maître mène le jeu
- puis un élève mène le jeu collectif
- puis en autonomie en groupe de 4 à 5 élèves avec 1 leader et des joueurs.

Note pour l'enseignant :

Si l'oralisation correspond à l'illustration montrée, les élèves la répètent, sinon, ils se taisent.

Identity card

Matériel : FC avec des fausses identités.



Dispositif :

- en pair work
- la moitié de la classe se déplace et interroge l'autre moitié

Note pour l'enseignant :

Faire une simulation en collectif avant.

Cela oblige les élèves à utiliser tous les énoncés et non pas uniquement ceux qu'ils maîtrisent.

Who has got the flashcard?

Matériel : FC

Dispositif : collectif. Les élèves font une ronde, les mains derrière le dos. Un élève est au centre.

Note pour l'enseignant :

Montrer et faire oraliser par le groupe une carte que l'on donne ensuite à l'un des élèves de la ronde. Sur le son de la musique, les élèves font passer la carte de mains en mains, en faisant attention à ce que leur camarade du centre ne voit pas la carte circuler. Quand la musique s'arrête, la carte reste entre les mains de l'élève qui l'a à ce moment-là. L'élève au centre va tenter de savoir qui détient la carte. Il a droit à 3 essais.

« Have you got + nom de la carte+ nom de l'élève ? ». Changement d'élève ensuite.

Shopping

Matériel : FC ou objets répartis dans la classe.

Dispositif : en collectif

Note pour l'enseignant :

Un élève se lève, énumère au fur et à mesure qu'il ramasse les cartes et dit « I went to the market and I bought

Merry go round (chain drill)

Matériel : FC ou objets répartis dans la classe.

Dispositif : en collectif

Note pour l'enseignant : poser une question à un élève. Il répond puis il pose la question à son voisin.

(Teacher) – What's your name?

(Pupil 1) – *My name is Kate. What's your name?*

(Pupil 2) – *My name is Pete ?*

Memory - Word chain

Matériel : FC ou objets répartis dans la classe.

Dispositif : en collectif

Note pour l'enseignant :

Un élève se lève, énumère au fur et à mesure qu'il ramasse les cartes et dit « I went to the market and I bought Même principe avec d'autres phrases : « I like dogs », « I like dogs and cats

Odd man out

Matériel : FC ou objets répartis dans la classe.

Dispositif : en collectif

Note pour l'enseignant : afficher 3 flashcards du même champ lexical avec un intrus. Les élèves doivent le dire.

ACTIVITES POUR FAIRE PARLER LES ELEVES

Meet someone

Matériel : FC ou objets répartis dans la classe.

Dispositif : en collectif - La moitié de la classe a une FC avec une question. L'autre moitié n'a rien.

Note pour l'enseignant : L'enseignant propose environ 12 FC avec une question différente.

La moitié de la classe a une FC avec une question. L'autre moitié n'a rien.

Les élèves se lèvent et posent la question à un élève qui n'a pas de FC. Par exemple : « Do you like hamburgers? » Lorsque l'élève a répondu, il prend la FC et va interroger à son tour quelqu'un d'autre.

Meet someone - variante

Même dispositif avec 12 FC questions et 12 FC réponses

Même dispositif avec 12 FC identiques avec la même question (« how are you? ») et 12 FC toutes différentes avec des réponses différentes (« I'm tired and sleepy »)

ACTIVITES POUR FAIRE PARLER LES ELEVES

Guess the card

Matériel : grandes FC

Dispositif :

- Se joue en collectif FC au tableau, le maître mène le jeu
- puis un élève mène le jeu collectif
- puis en autonomie en groupe de 4 à 5 élèves avec 1 leader et des joueurs.

Note pour l'enseignant : cartes au tableau. Une équipe choisit une carte dans sa tête. Les autres posent des questions (pour une réponse en yes ou no) pour la trouver.

Variante ⇨ The witness

un élève volontaire se cache et mime une action. Un autre volontaire répond aux questions de la classe

- is he sleeping ?
- no he isn't
- is he dancing ?

ACTIVITES POUR FAIRE PARLER LES ELEVES

Parler de façon aléatoire et non plus selon un modèle figé

Matériel : 2 ou 3 paquets de FC que l'on tire au sort.



Dispositif : Ce jeu peut se faire collectivement (rituel de début de séance) ou bien en petit groupe d'élèves ou en « pairwork »

Note pour l'enseignant :

Proposer une série de cartes en 2 ou 3 tas.
Un élève pioche une carte dans chaque tas. Il construit son énoncé en fonction des cartes choisies.

Variante :

I can swim : cartes avec verbes. Je tire une carte: « I can swim. Can you swim? » «- I can swim (+ mime) »

ACTIVITES POUR FAIRE PARLER LES ELEVES

Number grids

Matériel : tableau à double entrée et des FC

Dispositif :

- Se joue en collectif FC au tableau, le maître mène le jeu
- puis un élève mène le jeu collectif
- puis en autonomie en groupe de 4 à 5 élèves avec 1 leader et des joueurs.

Note pour l'enseignant :

Cases numérotées avec dessins, couleurs,...l'élève décrit la case désignée. ex.: (teacher) *number one* - (pupil) *there's a dog in number one*

VARIABLE 1 : tableau à double entrée. Placer flashcards. Dire « C3 a pencil » Elèves doivent dire « True or False »

VARIABLE 2 : Tableau à double entrée - « **tick** » **cross** » / Is the pen in A8 ?
- No, it isn't - Yes it is

Activités avec cache entre deux élèves

Matériel : 1 personnage – des images de vêtements ou vêtements

Dispositif : jeu à deux ou plus.

Note pour l'enseignant :

- **On habille M Patate ou Mr Wolf** : image avec choses ou personnages avec étiquettes qu'ils doivent poser sur l'image pour créer une histoire. 1 E raconte. L'autre écoute et doit reconstituer l'histoire de son côté.



- **Construction lego** : 1 élève construit et explique. L'autre doit reconstituer.

3 by 4

Matériel : tableau à double entrée et des FC

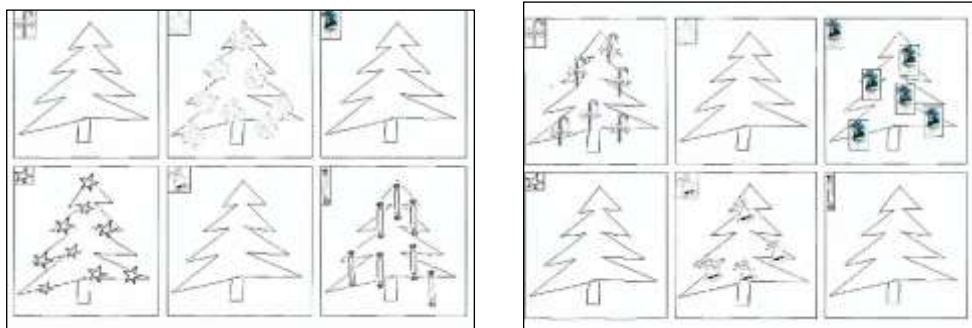
Dispositif : jeu à deux ou plus.

Note pour l'enseignant :

Grille de 12 cases (3 X 4) principe de la bataille navale avec un cache entre chaque élève. Les élèves placent entre 5 et 8 flashcards et cherchent : « Is the lion in number 4 ? » « - Yes, it is. No it isn't. »

Information gap

Matériel : une grille pour chaque élève



Dispositif : pairwork

Note pour l'enseignant : un enfant reçoit la feuille A, l'autre la B.

Ils ne doivent pas voir la feuille de leur camarade.

Par 2, à tour de rôle, les enfants s'interrogent : **How many candy canes / Christmas cards / stars / bells / crackers - have you got ?** afin d'obtenir, à la fin, deux feuilles identiques

Class survey

Matériel : La moitié de la classe a une grille d'enquête



Dispositif : la moitié de la classe a une grille. Ceux qui ont la grille se lèvent et vont interroger ceux qui n'ont pas de grille. Lorsque cela est fait, on échange : ceux qui ont répondu ont une grille à leur tour et posent les questions.

Exemple de structures que l'on peut travailler :

- **Do you like rabbits? Have you got a rabbit? How many rabbits have you got?**
- **Can you play rugby? Ou Do you like playing rugby?**

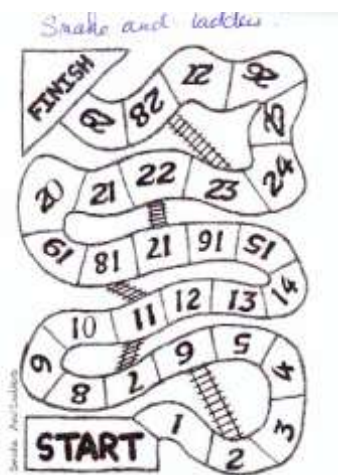
ACTIVITES POUR FAIRE PARLER LES ELEVES

Snake and ladders

Matériel : 1 plateau de jeu – des pioches avec les structure vues depuis le début de l'année ou la période

Dispositif : en groupe de 4 à 5 élèves avec 1 leader et des joueurs.

Note pour l'enseignant : Ce jeu permet de réutiliser toutes les flashcards vues depuis le début de l'année. Voir exemple sur la séquence « Snake and ladders » du site <https://blogcabdx.ac-bordeaux.fr/espacelangue24/sequences-danglais/>



Pick up a card. / It's your turn. / Hurry up ! / Come on ! / Throw the dice. / You're cheating ! / I don't know. / Go back three squares. / Give me the dice, please.

ACTIVITES POUR FAIRE PARLER LES ELEVES

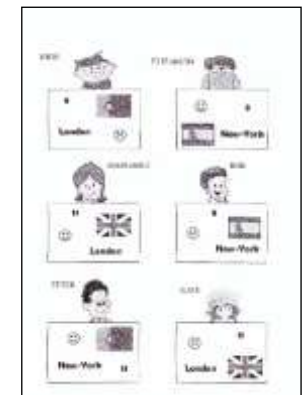
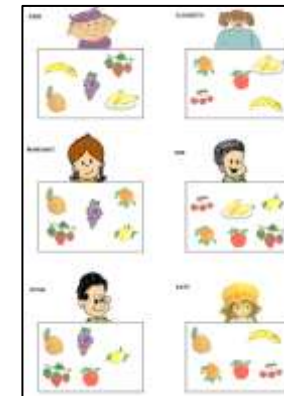
Guessing Game

Matériel : 1 grille par élève

Dispositif :

- Se joue en collectif FC au tableau, le maitre mène le jeu
- puis un élève mène le jeu collectif
- puis en autonomie en groupe de 4 à 5 élèves avec 1 leader et des joueurs.

Note pour l'enseignant : un élève choisit en secret un personnage. Le groupe doit deviner de qui il s'agit en posant des questions. La solution se trouve par élimination et déduction.



Approche multisensorielle d'un album



Matériel : grandes FC

Dispositif :

- En collectif
- salle de classe : répartir les FC dans la classe.
- salle polyvalente ou cour : répartir les FC dans des cerceaux

Note pour l'enseignant : nommer une FC et demander aux élèves, chacun leur tour, d'aller se placer autour du cerceau correspondant ou devant la FC correspondante.

Une fois les élèves autour du cerceau, passer devant chaque cerceau, leur redire la phrase correspondant à la FC et faire répéter les élèves en boucle. Cela dure 1 à 2 minutes maxi.










A la fin, chaque cerceau dit sa partie du texte et l'histoire de l'album est ainsi reconstituée.

Un exemple en vidéo d'approche multisensorielle d'un album :

<https://www.reseau-canope.fr/bsd/sequence.aspx?bloc=397018>

Jeu Tic tac toe le Morpion en France.

(EXTRAIT DU SITE : [HTTP://CHABADOU.EKLABLOG.COM/ANGLAIS-C17696345](http://chabadou.eklablog.com/anglais-c17696345))

	1	2	3
A			
B			
C			

Matériel : 1 grille collective ou FC disposées dans un tableau à double entrée.

Dispositif : deux équipes qui choisissent chacune un signe : O ou X

- Se joue en collectif FC au tableau
- puis en autonomie en groupe de 4 à 5 élèves avec 1 leader et des joueurs.

Note pour l'enseignant : on recouvre les cases avec des cartes-cache.

Chacune leur tour les équipes nomment, EN ANGLAIS, une case : A3 ou B2. On découvre la carte et ils doivent nommer l'image, EN ANGLAIS, pour pouvoir mettre leur carte-signes sinon on passe directement à l'équipe suivante. La première équipe qui réussit à aligner ses trois signes gagne !

Variantes : quand l'équipe ne nomme pas correctement l'image on peut mettre le signe de l'équipe adverse, mais du coup ça risque d'être trop rapide !