

ACTIVITÉS LANGAGIÈRES

Cycle 2 : S'exprimer oralement
en continu

Cycle 3 : Parler en continu

	Attendus de fin de cycle	Connaissances et compétences associées.
Cycle 2	Utiliser des expressions et des phrases simples pour se décrire, décrire le lieu d'habitation et les gens de l'entourage.	Reproduire un modèle oral. Utiliser des expressions courtes ou phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour se décrire. Lire à haute voix de manière expressive un texte bref. Raconter une histoire courte à partir d'images ou de modèles déjà rencontrés. - Répertoire élémentaire de mots sur les lieux d'habitation et les personnes de l'entourage de l'enfant. - Syntaxe de la description simple (lieux, espaces, personnes).
Cycle 3	Niveau A1 (niveau introductif ou de découverte) : - L'élève est capable de comprendre des mots familiers et des phrases très simples. Niveau A2 (niveau intermédiaire) : - L'élève est capable de comprendre des textes courts et simples.	Comprendre des textes courts et simples (consignes, correspondance, poésie, recette, texte informatif, texte de fiction, etc.) accompagnés d'un document visuel, en s'appuyant sur des éléments connus. - Lexique : répertoire de mots isolés, d'expressions simples et d'éléments culturels concernant des informations sur la personne, son quotidien et son environnement. - Grammaire : reconnaissance de quelques structures et formes grammaticales simples appartenant à un répertoire mémorisé. - Lien phonie/graphie : perception de la relation entre certains graphèmes, signes et phonèmes spécifiques à la langue.

L'élève doit être capable d'enchaîner plusieurs phrases pour produire un court discours dans des situations telles que :

- réciter un bref énoncé appris par cœur
- lire à voix haute un texte travaillé en classe
- se présenter (identité, âge, adresse, frères et sœurs, goûts...)
- présenter une tierce personne, un camarade (discours à la 3ème personne, description physique, vestimentaire...)
- décrire une image (« I can see... », « There is / are... »...)
- raconter une histoire courte à partir de 3 ou 4 images

Matériel :

Images en grand format pour un travail collectif au tableau ou TNI

Images en petit format pour chaque élève lors d'une activité de groupe.

Jeux divers

1. Ecoute et répète / Listen and repeat

Proposer un modèle oral et le faire répéter collectivement par le groupe classe en jouant sur l'expression, l'intensité, le timbre de voix...

2. Répète si cela est correct / Repeat if it's correct

Montrer une flashcard et proposer un modèle oral correspondant ou non à l'image. Demander aux élèves de ne répéter que si le mot entendu correspond à l'image.

3. Celle-ci est sortie / This one is out

Disposer les flashcards au tableau en ligne. Nommer collectivement toutes les images l'une après l'autre puis en retourner une. Recommencer l'énumération collective tout en incluant l'image qui a été cachée

4. Le chef d'orchestre / The mad orchestra

Diviser la classe en groupes et attribuer une flashcard à chaque groupe. Se mettre en scène comme un chef d'orchestre, et designer dans un ordre aléatoire les groupes qui doivent nommer leur carte à haute voix.

5. Lire sur les lèvres / Lip reading

Piocher une flashcard en secret et la nommer silencieusement. Demander aux élèves de lire sur vos lèvres et de deviner la flashcard en question.

6. Doucement / Slowly

Répartir la classe en deux groupes. Constituer une pile avec les flashcards et les cacher derrière un cache cartonné. Dévoiler progressivement une image et demander aux élèves de nommer l'image s'ils la reconnaissent.

7. Devine ma carte/ Guess my card

Choisir une flashcard et la cacher. Demander aux élèves de deviner l'image en question.

8. Flash

Montrer une flashcard de façon très furtive. Demander aux élèves de nommer l'image ainsi dévoilée.

9. Qu'est-ce qui manque? What's missing?

Afficher une série de flashcards puis en retourner une en secret. Demander aux élèves de nommer l'image qui a été retournée.

10. Jeu des morpions /Tic tac toe (noughts and crosses)

Afficher 9 flashcards dans une grille de 3 par 3. Jouer au jeu du morpion contre la classe entière, ou bien demie-classe contre demie-classe.

11. Téléphone / phone

Sur le principe du téléphone arabe : Afficher une série de flashcards au tableau et disposer les élèves répartis en plusieurs files face au tableau. Montrer une flashcard au dernier de chaque file. Au signal, ces élèves vont chuchoter à leur voisin de devant le mot...

12. Mime / Mime and say

Dans la continuité de l'activité "listen and mime" : appeler un élève au tableau et lui montrer une flashcard. Demander à la classe de nommer la flashcard qui a été mimée. Pour plus d'interactions, mettre les élèves en groupe.

13. Le labyrinthe / the maze

L'enseignant demande aux élèves de le suivre dans le labyrinthe en écoutant ses consignes.
« - Follow me. Go straight. Turn left and walk five steps, Stop. Bend your neck go through the door.... ».
Il est possible d'utiliser un labyrinthe avec les images : Go straight to the lion, turn left and walk and see the parrot.... Soyons créatif.

14. Dominos / Dominoes

Les élèves s'entraînent à regrouper les dessins en les nommant et en les faisant rimer.

A cat/bat/rat in my hat, a fox in my box, a bear on my chair, a mouse in my house, a goat in my coat/boat, a dog/a frog in the fog/on the log, a goose in my shoes, ...

15. Balle brulante / Ball game

L'enseignant dit le début d'une comptine. Il lance la balle et celui qui la reçoit doit continuer la comptine.

L'enseignant dit un nombre (une couleur, un animal, une partie du corps...). Il lance la balle et celui qui la reçoit doit donner le nombre suivant (ou un autre mot du même champ lexical).

16. Jeu du béret / Number snatch

Avec : les nombres, les couleurs, les animaux... Chaque équipe encourage son partenaire. « Catch the scarf ! Run back! Catch X!

17. Jeu du memory / Snip Snap

Les cartes représentant des objets sont en double. On les pose face cachée «Put the cards on the table face down.» devant les élèves. Ensemble, ils piochent une carte. Si les deux cartes sont identiques, le premier qui nomme l'objet correctement les remporte, sinon ils les reposent au même endroit.

« -1,2,3 pick up a card! ...-A blue ball ! -You won, take the cards »

18. Swap game

Présenter les flashcards en les fixant au tableau puis demander aux élèves de fermer les yeux : « Close your eyes! ». Échanger deux cartes de place et demander aux élèves : « Open your eyes! What has changed? ». Un élève énonce les deux éléments intervertis.

19. Find the odd one out! (jeu de l'intrus)

Fixer au tableau 3 ou 4 flashcards. Par ex : un lion, un éléphant, du pain et un chien. Demander de trouver l'intrus : "Find the odd one out!" Les élèves identifient l'intrus et expliquent : « The odd one out is the bread, it isn't an animal. » ou plus simplement : "The bread, it isn't an animal."

20. Tableau de flashcards

Disposer dans un tableau des flashcards après avoir numéroté les lignes et les colonnes.

Laisser du temps aux élèves pour mémoriser la place des images puis les retourner.

Un élève énonce une image en désignant sa place par un nombre à 2 chiffres ; le chiffre des dizaines indiquant la ligne et le chiffre des unités la colonne.

21. Flashcards numérotées

Afficher les flashcards et leur associer un nombre. Donner un nombre en anglais. Les élèves doivent énoncer l'élément correspondant. (On peut aussi jouer en nommant la flashcard et les élèves donnent le nombre correspondant).